

# Commutateur de console IP HP

## Manuel du logiciel



Juin 2003 (Deuxième édition)  
Référence 293671-052

© 2003 Hewlett-Packard Development Company, L.P.

Microsoft®, Windows® et Windows NT® sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis.

Java™ est une marque déposée de Sun Microsystems, Inc. aux États-Unis.

Hewlett-Packard Company ne peut être tenu pour responsable des erreurs ou omissions techniques ou rédactionnelles qui pourraient subsister dans le présent document. Les informations contenues dans ce document sont fournies « en l'état » sans garantie d'aucune sorte et pourront faire l'objet de modifications sans préavis. Les garanties limitées des produits HP sont exclusivement présentées dans la documentation accompagnant ces produits. Aucun élément du présent document ne doit être considéré comme constituant une garantie supplémentaire.

Ce PRODUIT LOGICIEL inclut Hypersonic SQL.

©1995-2000 par le groupe Hypersonic SQL. Tous droits réservés.

Hypersonic SQL est fourni « dans l'état », sans garantie explicite ou implicite, notamment, mais sans restriction, les garanties implicites de qualité marchande et d'adéquation à un usage particulier. En aucun cas, la responsabilité du groupe Hypersonic SQL ou de ses collaborateurs ne pourra être engagée pour des dommages directs, indirects, accessoires ou consécutifs (y compris, et de manière non limitative, la fourniture de biens ou de services de substitution, la perte d'utilisation, de données ou de profits; ou l'interruption d'activité) même dans le cas où le groupe Hypersonic SQL aurait été avisé de la possibilité de tels dommages et que ce soit dans le cadre d'une action contractuelle ou délictuelle, y compris la négligence. Hypersonic SQL est composé de contributions volontaires de nombreux intervenants agissant au nom du groupe Hypersonic SQL.

Toute redistribution du code source doit conserver l'avis de copyright ci-dessus, cette liste de conditions et l'avis de non-responsabilité suivant.

Les redistributions sous forme binaire doivent reproduire l'avis de copyright ci-dessus, cette liste de conditions et l'avis de non-responsabilité suivant dans la documentation et/ou d'autres documents fournis avec la distribution.

Toute publicité mentionnant les fonctions ou l'utilisation de ce logiciel doit inclure la mention suivante : « Ce produit inclut Hypersonic SQL. »

Les produits dérivés de ce logiciel ne peuvent pas être nommés « Hypersonic SQL » ni faire apparaître « Hypersonic SQL » dans leur nom sans autorisation écrite préalable du groupe Hypersonic SQL.

Toute redistribution quelle qu'en soit la forme doit conserver la mention suivante :  
« Ce produit inclut Hypersonic SQL. »

Ce PRODUIT LOGICIEL inclut l'environnement d'exécution Java, édition standard, version 1.3.1 pour Windows, ©1998-2001 Sun Microsystems, Inc. Tous droits réservés.

Ce PRODUIT LOGICIEL inclut l'environnement d'exécution Java, édition standard, version 1.3.1 pour Linux, ©1998-2001 Sun Microsystems, Inc. Tous droits réservés.

Ce PRODUIT LOGICIEL inclut JSSE (Java Secure Sockets Extension, version globale 1.0.2. ©2000 Sun Microsystems, Inc. Tous droits réservés.

Ce PRODUIT LOGICIEL inclut du code sous licence de RSA Data Security.

Ce PRODUIT LOGICIEL inclut la bibliothèque graphique Java.

©2000 by Sun Microsystems, Inc. Tous droits réservés.

Sun, Sun Microsystems et le logo Sun sont des marques ou des marques déposées de Sun Microsystems, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

Manuel du logiciel du commutateur de console IP HP

Juin 2003 (Deuxième édition)

Référence 293671-052

---

# Table des matières

## À propos de ce manuel

Public visé .....	ix
Informations importantes relatives à la sécurité.....	ix
Symboles sur le matériel .....	ix
Stabilité du rack.....	xi
Symboles dans le texte .....	xi
Documents connexes .....	xii
Obtenir de l'aide.....	xii
Assistance technique.....	xii
Site Web HP.....	xiii
Revendeurs Agréés .....	xiii
Commentaires.....	xiii

## Chapitre 1

### Introduction

Fonctionnalités et avantages.....	1-2
Systèmes d'exploitation pris en charge .....	1-4
Configuration requise pour les systèmes d'exploitation et les navigateurs.....	1-4
Présentation de l'installation rapide du système du commutateur de console IP.....	1-5
Installation du commutateur de console IP .....	1-5
Configuration du logiciel IP Console Viewer.....	1-6

## Chapitre 2

### Mise à niveau du microprogramme au moyen de TFTP

Activation de TFTP sous Windows NT .....	2-1
Activation de TFTP sous Windows 2000 et Windows XP .....	2-2
Activation de TFTP sous Linux .....	2-3
Vérification de TFTP sous Linux .....	2-4
Configuration de TFTP sous Windows.....	2-4
Mise à jour du commutateur de console IP .....	2-7
Mise à jour du matériel du commutateur de console IP .....	2-7
Mise à jour du commutateur de console IP par l'intermédiaire de l'afficheur de la console IP .....	2-12
Établissement de connexions de réseau local .....	2-16

## Chapitre 3

### Installation

Installation du logiciel IP Console Viewer .....	3-1
Installation du logiciel IP Console Viewer sous Windows Systèmes d'exploitation .....	3-1
Installation du logiciel IP Console Viewer sous les systèmes d'exploitation Linux .....	3-3
Lancement du logiciel IP Console Viewer .....	3-4
Lancement du logiciel IP Console Viewer sous les systèmes d'exploitation Windows .....	3-4
Lancement du logiciel IP Console Viewer sous les systèmes d'exploitation Linux .....	3-4

## Chapitre 4

### Navigation dans le logiciel IP Console Viewer

Affichage de la fenêtre principale.....	4-1
Fenêtre principale Fonctionnalités .....	4-2

## Chapitre 5

### Ajout et recherche de commutateurs de console

Ajout d'un commutateur de console .....	5-1
Ajout d'un commutateur de console sans adresse IP affectée .....	5-2
Ajout d'un commutateur de console avec une adresse IP affectée.....	5-9
Recherche d'un commutateur de console .....	5-12

## Chapitre 6

### Accès aux commutateurs de console

Suppression des données de connexion.....	6-2
---	-----

## Chapitre 7

### Supervision des commutateurs de console

Affichage et configuration des paramètres du commutateur de console.....	7-1
Modification de paramètres globaux, réseau et session .....	7-2
Définition de comptes utilisateur .....	7-5
Resynchronisation de la liste de serveurs .....	7-19
Supervision de sessions utilisateur.....	7-27
Utilisation de l'onglet Tools .....	7-29
Modification des propriétés d'un commutateur de console.....	7-36

## Chapitre 8

### Accès aux serveurs distants

Recherche d'un serveur dans la base de données locale .....	8-2
Recherche automatique d'un serveur dans la vue des listes .....	8-2

## Chapitre 9

### Supervision de serveurs distants

Expansion et rafraîchissement de la fenêtre Video Session Viewer (Afficheur de sessions vidéo) .....	9-3
Alignement des curseurs locaux .....	9-3
Rafraîchissement de l'écran.....	9-3
Extension en mode plein écran .....	9-4
Réglage de la fenêtre Video Session Viewer.....	9-4
Réglage de la taille de la fenêtre Video Session Viewer .....	9-4
Réglage de la qualité vidéo .....	9-6
Réglage de la souris Paramètres .....	9-7
Réglage de la mise à l'échelle de la souris.....	9-9
Alignement et réinitialisation de la souris.....	9-10

## **Supervision de serveurs distants *suite***

Affichage de plusieurs serveurs en utilisant le mode d'analyse .....	9-13
Analyse des serveurs .....	9-13
Navigation dans la vue des miniatures .....	9-16
Utilisation de macros .....	9-19
Groupement de Macros .....	9-23
Sélection des propriétés du serveur .....	9-26
Modification des propriétés d'un serveur .....	9-26

## **Chapitre 10**

### **Organisation du système**

Création d'étiquettes de champ personnalisé.....	10-1
Configuration des étiquettes de champ personnalisé.....	10-2
Création de nouveaux sites, départements ou emplacements.....	10-4
Création de nouveaux dossiers.....	10-5
Affectation de périphériques à des sites, départements, emplacements ou dossiers.....	10-6
Suppression et attribution d'un nouveau nom à un périphérique.....	10-7
Suppression d'un périphérique.....	10-8
Suppression d'un périphérique, site, département, emplacement ou dossier .....	10-8
Attribution d'un nouveau nom à un périphérique, un site un département, un emplacement ou un dossier .....	10-9
Personnalisation de la fenêtre principale .....	10-9
Modification de la vue sélectionnée au démarrage .....	10-10
Changement de navigateur par défaut .....	10-10
Direct Draw .....	10-11
Gestion d'une base de données locale .....	10-11
Enregistrement de bases de données locales .....	10-11
Exportation de bases de données locales.....	10-13
Chargement de bases de données locales .....	10-14

## **Chapitre 11**

### **Résolution des problèmes**

## **Index**

---

## À propos de ce manuel

Ce manuel propose des instructions détaillées d'installation ainsi que les informations nécessaires à l'utilisation, à la résolution des problèmes et aux mises à jour ultérieures du logiciel du commutateur de console IP HP.

### Public visé

Ce manuel est destiné aux responsables de l'installation, de l'administration et de la résolution des problèmes du logiciel du commutateur de console IP, le logiciel IP Console Viewer. HP suppose que vous êtes qualifié en réparation de matériel informatique et que vous êtes averti des risques inhérents aux produits capables de générer des niveaux d'énergie élevés.

### Informations importantes relatives à la sécurité

Avant toute installation, reportez-vous au document *Informations importantes relatives à la sécurité* livré avec votre produit.

### Symboles sur le matériel

Les symboles ci-dessous sont apposés sur certaines zones à risques du matériel.



**AVERTISSEMENT :** ce symbole, associé à l'un des symboles suivants, indique la présence de risques. Le risque de blessure existe si les avertissements ne sont pas respectés. Reportez-vous à la documentation pour plus de détails.

---





Ce symbole indique le risque d'électrocution. Faites intervenir un personnel qualifié pour tout entretien.

**AVERTISSEMENT** : afin de réduire le risque d'électrocution, n'ouvrez pas ce boîtier. Faites intervenir un personnel qualifié pour toute maintenance, mise à jour et entretien.



Ce symbole indique la présence de risques d'électrocution. La zone ne contient aucun élément pouvant être remplacé ou réparé par l'utilisateur. Ce boîtier ne doit être ouvert sous aucun prétexte.

**AVERTISSEMENT** : pour limiter les risques d'électrocution, n'ouvrez pas ce boîtier.



Ce symbole sur une prise RJ-45 indique une connexion d'interface réseau.

**AVERTISSEMENT** : pour réduire les risques d'électrocution, d'incendie ou de dommages matériels, ne branchez pas des connecteurs de téléphone ou de télécommunication sur cette prise.



Ce symbole indique la présence d'une surface chaude ou de composants chauds. Tout contact présente des risques de brûlure.

**AVERTISSEMENT** : pour réduire les risques de brûlure, laissez refroidir la surface ou l'élément avant de le toucher.



Apposés sur les unités ou systèmes d'alimentation, ces symboles indiquent que le matériel dispose de plusieurs sources d'alimentation.

**AVERTISSEMENT** : pour réduire le risque d'électrocution, débranchez tous les cordons d'alimentation afin de couper entièrement l'alimentation du système.



Poids en kg  
Poids en livres

Ce symbole indique que le composant dépasse le poids conseillé pour qu'une personne puisse le manipuler en toute sécurité.

**AVERTISSEMENT** : pour réduire les risques de blessures ou de dégâts matériels, respectez les règles locales de santé et sécurité au travail en matière de manipulation du matériel.

## Stabilité du rack



**AVERTISSEMENT :** afin de réduire tout risque de blessure ou de détérioration de l'équipement, vérifiez les points suivants :

- Les pieds de réglage doivent être abaissés jusqu'au sol.
- Les pieds de réglage supportent tout le poids du rack.
- Les pieds stabilisateurs doivent être fixés au rack, en cas d'installation d'un seul rack.
- Les racks doivent être couplés, en cas d'installation de plusieurs racks.
- Ne sortez qu'un seul élément à la fois. La stabilité du rack peut être compromise si, pour une raison ou pour une autre, vous sortez plusieurs éléments à la fois.

## Symboles dans le texte

Vous pouvez rencontrer les symboles ci-après dans le texte du manuel. En voici la signification



**AVERTISSEMENT :** le non-respect de ces instructions présente des risques potentiellement très graves pour l'utilisateur.



**ATTENTION :** le non-respect de ces instructions présente des risques, tant pour le matériel que pour les informations qu'il contient.

**IMPORTANT :** apporte une clarification ou fournit des instructions spécifiques.

**REMARQUE :** présente des commentaires, des précisions ou des informations complémentaires.

## Documents connexes

Pour plus d'informations sur les sujets traités dans ce manuel, reportez-vous au *Manuel de l'utilisateur du commutateur de console IP HP*.

## Obtenir de l'aide

Si vous avez un problème et que vous avez épuisé toutes les informations contenues dans ce manuel, vous pouvez obtenir des informations complémentaires ainsi qu'une assistance auprès des contacts suivants.

## Assistance technique

En France, appelez le 0825-813-823 (0,15 € TTC/min). Ce service est disponible du lundi au vendredi, de 9 heures à 18 heures, sauf jours fériés. Dans les autres pays, appelez le Centre d'assistance technique téléphonique le plus proche. Les numéros de téléphone des Centres d'assistance technique du monde entier sont répertoriés sur le site Web HP à l'adresse [www.hp.fr](http://www.hp.fr).

Préparez les informations suivantes avant d'appeler HP :

- Numéro d'enregistrement auprès de l'assistance technique (le cas échéant).
- Numéro de série du ou des produits.
- Nom et numéro de modèle.
- Messages d'erreur, le cas échéant.
- Cartes ou matériel complémentaires.
- Composants matériels ou logiciels de fabricants tiers.
- Type de système d'exploitation et niveau de révision.

## **Site Web HP**

Le site Web HP contient des informations relatives à ce produit ainsi que les dernières versions des drivers et des images de ROM flash. Pour accéder au site Web HP connectez-vous à l'adresse : [www.hp.com/fr](http://www.hp.com/fr).

Pour obtenir des informations spécifiques sur le produit, visitez le site Web suivant, <http://h18004.www1.hp.com/products/servers/proliantstorage/rack-options/kvm/index-console.html>.

## **Revendeurs Agréés**

Pour obtenir les coordonnées de votre Revendeur Agréé HP le plus proche :

- En France : appelez le 0825 804 805 (0,15 € TTC/min)
- Au Canada, appelez le 1-800-263-5868.
- Ailleurs, consultez le site Web HP.

## **Commentaires**

Vos commentaires concernant ce manuel sont les bienvenus. Veuillez envoyer vos commentaires et suggestions par courrier électronique à [ServerDocumentation@hp.com](mailto:ServerDocumentation@hp.com).

---

## Introduction

Le logiciel HP IP Console Viewer est une application de supervision multi-plateforme qui vous permet de visionner, contrôler et regrouper les commutateurs de console et les serveurs auxquels ils sont reliés.

IP Console Viewer :

- Garantit la compatibilité avec la plupart des systèmes d'exploitation et plates-formes matérielles les plus répandus.
- Assure une authentification, des transferts de données et l'enregistrement d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe sécurisés basés sur un commutateur.
- Place le contrôle du système à l'endroit nécessaire.

Le logiciel IP Console Viewer utilise une navigation de type navigateur avec une interface intuitive à écran partagé, offrant un point d'accès unique pour tous vos serveurs. HP IP Console Viewer vous offre la possibilité d'exécuter facilement différentes tâches, comme par exemple superviser un commutateur de console, lancer une session vidéo sur un serveur ou installer de nouveaux commutateurs de console. Des groupes intégrés, par exemple **Périphériques**, **Sites** et **Dossiers**, simplifient l'affichage de commutateurs de console et de serveurs sélectionnés. Vous pouvez également créer des groupes personnalisés de commutateurs de console et de serveurs en ajoutant des dossiers dans lesquels il est possible de stocker des raccourcis. Les groupes supplémentaires sont fournis sur la base des champs personnalisés que vous affectez.

HP IP Console Viewer vous permet d'installer, de détecter, de configurer et d'exploiter les produits suivants :

- Commutateur de console IP HP 1 x 1 x 16
- Commutateur de console IP HP 3 x 1 x 16
- Module d'extension
- Adaptateur d'interface
- Anciens commutateurs analogiques Compaq (reliés à un adaptateur d'interface)
  - 1 x 4 [référence : 400336 (-001)(-291)(-B31)]
  - 1 x 8 [référence : 400337 (-001)(-291)(-B31)]
  - 2 x 8 [référence : 400338 (-001)(-291)(-B31)]
  - 2 x 8 (48 VDC) [référence : 400542-B21]

## Fonctionnalités et avantages

Le logiciel IP Console Viewer offre les fonctionnalités et les avantages suivants :

- Facilité d'installation

Détection automatique des commutateurs de console supervisés qui vous permet de repérer et d'installer de nouveaux commutateurs de console. L'Assistant d'installation simplifie la tâche de configuration initiale. L'application d'aide en ligne vous assiste dans les procédures d'installation.
- Facilité de configuration

L'application IP Console Viewer permet une configuration intuitive par l'intermédiaire d'une interface graphique dotée d'outils permettant de charger et d'enregistrer des tableaux de configuration basés sur des commutateurs de console supervisés ainsi que des groupes de commutateurs de console supervisés.
- Facilité de mise à jour

Le logiciel IP Console Viewer comporte des outils faciles à manier qui permettent de procéder à des mises à niveau de la mémoire flash, ainsi que de répartir les fichiers de la base de données et de sauvegarder ou restaurer des configurations basées sur des commutateurs de console supervisés.

- Facilité de supervision

Le logiciel IP Console Viewer permet d'ajouter et de superviser plusieurs commutateurs de console et serveurs dans un système. Après l'installation d'un commutateur de console ou d'un serveur, vous pouvez configurer les paramètres du commutateur de console, contrôler les sessions vidéo des utilisateurs et exécuter de nombreuses fonctions de contrôle. À partir de la fenêtre intuitive **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console), vous pouvez activer des traps SNMP (Simple Network Management Protocol), configurer des périphériques cibles, installer en cascade des commutateurs de console et gérer des bases de données utilisateur.

- Possibilités de personnalisation accrues

IP Console Viewer peut être personnalisé en fonction de vos besoins spécifiques. Les noms d'unités, les noms de champs, les icônes et les macros peuvent être personnalisés pour bénéficier d'un maximum de souplesse et d'efficacité.

- Plus grande capacité

Chaque commutateur de console supervisé peut gérer jusqu'à 64 comptes utilisateur internes et assurer une prise en charge client pour plusieurs sessions utilisateur simultanées, selon le modèle concerné :

- 1 x 1, prise en charge d'une seule session utilisateur
- 3 x 1, prise en charge de trois sessions utilisateur

- Sécurité améliorée

Le logiciel IP Console Viewer permet une authentification, des transferts de données et l'enregistrement de noms et de mots de passe utilisateur basés sur des commutateurs supervisés. Les deux niveaux de contrôle d'accès, administrateur et utilisateur, vous permettent de définir des droits d'accès spécifiques du périphérique cible et d'interagir avec les coupe-feu, les réseaux privés virtuels (VPN) et les réseaux NAT existants.

## Systèmes d'exploitation pris en charge

- Microsoft® Windows® 2000 Workstation, Service Pack 2
- Microsoft Windows 2000 Server, Service Pack 2
- Microsoft Windows NT® 4.0 Workstation, Service Pack 6a
- Microsoft Windows NT 4.0 Server, Service Pack 6a
- Microsoft Windows XP (Édition Familiale et Professionnel)
- Red Hat Linux 7.2 (noyau 2.4, bureau GNOME)
- Red Hat Linux 7.3 (noyau 2.4, bureau GNOME)

## Configuration requise pour les systèmes d'exploitation et les navigateurs

**REMARQUE :** la liste suivante décrit la configuration du matériel et des navigateurs requise pour exécuter le logiciel IP Console Viewer sur les systèmes d'exploitation pris en charge. Les configurations ne répondant pas aux caractéristiques recommandées ne sont pas prises en charge.

- Processeur Pentium III 500 MHz
- 128 Mo de RAM
- Cartes réseau 10 ou 100 BaseT (100 recommandé)
- Vidéo XGA avec accélérateur graphique (minimum)
- Taille d'écran 800 x 600 (minimum)
- 256 couleurs (recommandé)
- Windows - Internet Explorer 5.0 ou ultérieur, Netscape 6.0 ou ultérieur
- Linux - Netscape 6.0 ou ultérieur



## Présentation de l'installation rapide du système du commutateur de console IP

Les paragraphes ci-dessous présentent les opérations à effectuer pour installer et configurer le système du commutateur de console IP. Chacune de ces opérations est décrite de façon détaillée dans d'autres rubriques de ce manuel et dans le *Manuel de l'utilisateur du commutateur de console IP HP*.

### Installation du commutateur de console IP

Pour installer le commutateur de console IP :

1. Réglez l'accélération de souris sur chaque serveur à **Faible** ou **Non**.
2. Installez le matériel du commutateur de console IP, connectez les adaptateurs d'interface et connectez le clavier, le moniteur et la souris aux ports analogiques.
3. Connectez un terminal au port de configuration (série ou notation 101) sur le panneau arrière du commutateur de console IP, puis définissez la configuration du réseau (définissez **Vitesse du réseau** et **Type d'adresse**). L'adresse IP peut être définie à partir du logiciel IP Console Viewer.
4. À l'aide de la station de travail analogique locale, entrez tous les noms de serveurs par l'intermédiaire de l'affichage à l'écran (OSD, on-screen display).

## Configuration du logiciel IP Console Viewer

Pour configurer IP Console Viewer :

1. Installez le logiciel IP Console Viewer sur chaque client IP Console Viewer.
2. À partir de l'un des clients IP Console Viewer, lancez IP Console Viewer.
3. Cliquez sur **New Console Switches** (Nouveaux commutateurs de console) pour ajouter le nouveau commutateur de console à la base de données IP Console Viewer. L'Assistant New Console Switch (Nouveau commutateur de console) s'affiche.

Si vous avez configuré l'adresse IP de la manière décrite, sélectionnez **Yes, the product already has an IP address** (Oui, le produit a déjà une adresse IP).

-ou-

Si vous n'avez pas configuré l'adresse IP, sélectionnez **No, the product does not have an IP address** (Non, le produit n'a pas d'adresse IP). IP Console Viewer trouve le commutateur de console et tous les adaptateurs d'interface qui lui sont reliés. Ces noms s'affichent dans la fenêtre principale du logiciel IP Console Viewer.

4. Dans la fenêtre principale, définissez les **propriétés** et les serveurs de groupes désirés dans **Sites** ou **Folders** (Dossiers).
5. Créez des comptes utilisateur par l'intermédiaire de la fonction **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console).
6. Une fois qu'un client IP Console Viewer a été configuré, sélectionnez **File** (Fichier), **Database** (Base de données), **Save** (Enregistrer) pour enregistrer une copie de la base de données avec tous les paramètres.
7. À partir du deuxième client IP Console Viewer, cliquez sur **File, Database, Load** (Charger) et recherchez le fichier que vous avez enregistré.

8. Si la station de travail analogique locale (par l'intermédiaire de l'OSD) ajoute, supprime ou renomme un adaptateur d'interface après le chargement de ce fichier, vous pouvez resynchroniser votre base de données locale avec l'OSD en cliquant sur **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console) et sur **Resync** (Resynchroniser) sous **Settings** (Paramètres), **Devices** (Périphériques).
9. Pour accéder à un serveur relié à votre commutateur de console IP, sélectionnez le serveur désiré dans la fenêtre principale, puis cliquez sur **Launch KVM Session** (Lancer une session KVM) pour lancer une session de serveur.
10. Réglez la résolution en sélectionnant **View** (Affichage), **Auto Scale** (Échelle automatique). Sélectionnez **Tools** (Outils), **Automatic Video Adjust** (Réglage vidéo automatique) de l'affichage vidéo du serveur dans **Video Session Viewer** (Afficheur de sessions vidéo).

Pour plus d'informations sur la configuration du logiciel IP Console Viewer, reportez-vous aux sections appropriées de ce manuel.

---

## Mise à niveau du microprogramme au moyen de TFTP

La fonctionnalité de mise à niveau FLASH du commutateur de console IP HP permet de mettre à jour le commutateur de console IP avec la version la plus récente du microprogramme.

Pour mettre à jour le commutateur de console IP, vous devez disposer d'un serveur TFTP (Trivial File Transfer Protocol) sur le terminal ou sur l'ordinateur exécutant les mises à niveau. Une fois que le protocole TFTP a été activé, mettez à niveau le microprogramme FLASH, puis le microprogramme du commutateur de console IP.

### Activation de TFTP sous Windows NT

Pour activer TFTP sous Windows NT :

1. Dézippez NT\_TFTP3.3.ZIP dans un répertoire vide.
2. Depuis le menu **Démarrer**, sélectionnez **Paramètres**, puis **Panneau de configuration**.
3. Double-cliquez sur **Réseau**.
4. Cliquez sur **Services**, puis sur **Ajouter**.
5. Cliquez sur **Disquette fournie**.
6. Dans la boîte de dialogue **Insérer une disquette**, entrez le chemin des fichiers extraits.

7. Dans la page **Select OEM Option** (Sélectionner l'option du fabricant), cliquez sur **OK**.
8. Dès que le nom de produit apparaît dans la liste **Services**, cliquez sur **Fermer**.
9. Cliquez sur **Oui** pour redémarrer.

## Activation de TFTP sous Windows 2000 et Windows XP

Pour activer TFTP sous Windows 2000 et Windows XP :

1. Dézippez W2K\_TFTP3.3.ZIP dans un répertoire vide.
2. Depuis le menu **Démarrer**, sélectionnez **Paramètres**, puis **Panneau de configuration**.
3. Double-cliquez sur **Ajout/Suppression de programmes**.
4. Cliquez sur **Ajouter des nouveaux programmes** puis sur **CD-ROM ou disque**. Suivez les instructions affichées dans **Installation à partir d'une disquette ou d'un CD-ROM** ou dans **l'Assistant de CD-ROM**.
5. Dans la zone **Ouvrir** de la page **Exécution du programme d'installation**, entrez le chemin des fichiers extraits.
6. Dans la page **EqmTFTPS Setup** (Configuration d'EqmTFTPS), cliquez sur **Install** (Installer).
7. Cliquez sur **Terminer**.
8. Dans la page **Ajout/Suppression de programmes**, cliquez sur **Fermer**.

## Activation de TFTP sous Linux

Pour la plupart des systèmes utilisant des paquets RPM, le protocole TFTP est fourni par le serveur TFTP RPM (RPM-IVH/Redhat/RPMS/). Selon le type de distribution, le démon des services Internet est fourni par xinetd.

**REMARQUE :** par défaut, TFTP s'exécute en mode sécurisé et fournit uniquement des fichiers lisibles sous le répertoire /tftpboot. Il est possible de spécifier d'autres répertoires à l'aide des fichiers /etc/xinetd.d/tftp. En mode sécurisé, TFTP part du principe que l'emplacement du fichier est relatif au répertoire /tftpboot.

Pour activer TFTP sous les systèmes d'exploitation Linux :

1. Dans l'afficheur GNOME, ouvrez le menu principal et sélectionnez **Programs** (Programmes), **System** (Système), **Service Configuration** (Configuration du système).
2. Dans le menu **Service Configuration** (Configuration du système), vérifiez que la case xinetd est cochée pour prévoir un démarrage lors de l'amorçage.  
-ou-  
Si la case n'est pas cochée, cochez-la et cliquez sur **Save** (Enregistrer).
3. Recherchez TFTP dans la liste de services et mettez-le en surbrillance.
4. Cochez la case prévoyant le démarrage de TFTP à l'amorçage, puis cliquez sur **Save** (Enregistrer).

## Vérification de TFTP sous Linux

Pour vérifier que TFTP/TFTPD a été correctement activé pour les systèmes d'exploitation Linux :

1. Entrez l'hôte local TFTP (ou le nom du système local).
2. Téléchargez le fichier en entrant la commande suivante :  
`etc/tftpboot/filename`
3. Entrez `Quit`.

Si TFTP a été correctement configuré, les étapes précédentes devraient permettre de transférer le fichier dans le répertoire actuellement sélectionné.

## Configuration de TFTP sous Windows

Pour configurer TFTP sous le système Windows :

1. Accédez à la page **Secure TFTP Service** (Service TFTP sécurisé).

### Windows NT 4.0

- a. Depuis le menu **Démarrer**, sélectionnez **Paramètres**, puis **Panneau de configuration**.
- b. Double-cliquez sur **Réseau**.
- c. Cliquez sur **Services**.
- d. Dans la liste **Services réseau**, sélectionnez **Secure TFTP Service** (Service TFTP sécurisé) et cliquez sur **Propriétés**. La fenêtre **Secure TFTP Service** (Service TFTP sécurisé) s'affiche.

## Windows 2000 ou Windows XP

- Depuis le menu **Démarrer**, sélectionnez **Exécuter**.
- À l'invite, entrez `eqmtftp` dans le champ **Ouvrir**, puis cliquez sur **OK**. La fenêtre **Secure TFTP Service** (Service TFTP sécurisé) s'affiche.

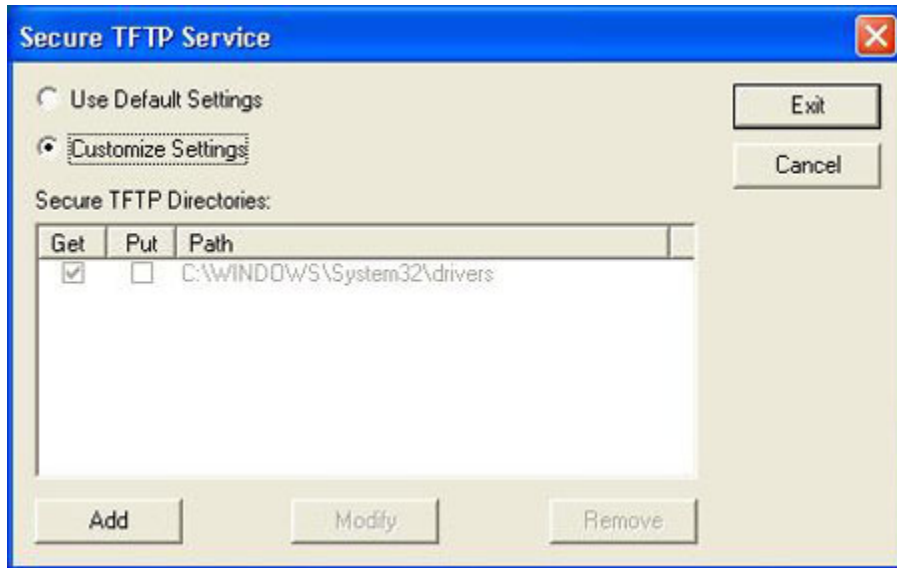


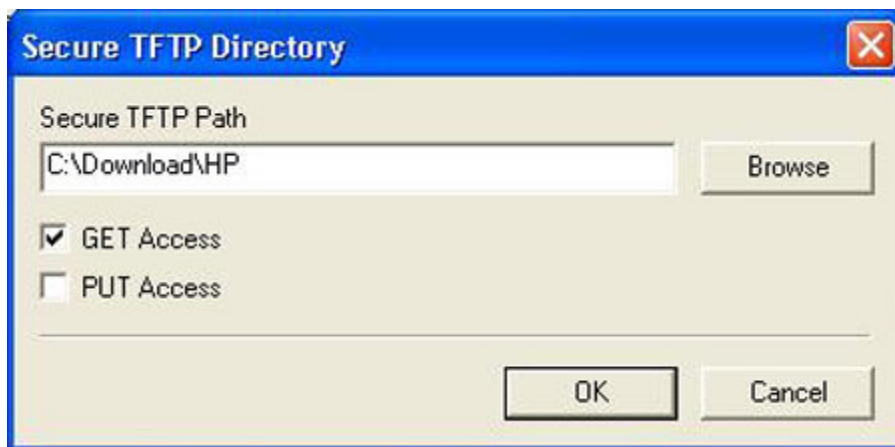
Figure 2-1 : Fenêtre Secure TFTP Service (Service TFTP sécurisé)



2. Vous pouvez utiliser les paramètres par défaut pour le répertoire avec les droits d'accès GET (Copie) ou PUT (Enregistrement) définis de la manière indiquée dans la procédure suivante. Pour utiliser les paramètres par défaut, sélectionnez **Use Default Settings** (Utiliser les paramètres par défaut), puis cliquez sur **Exit** (Quitter).

Pour personnaliser les paramètres, sélectionnez **Customize Settings** (Personnaliser les paramètres).

- a. Pour ajouter des répertoires, cliquez sur **Add** (Ajouter). La boîte de dialogue **Secure TFTP Directory** (Répertoire TFTP sécurisé) s'ouvre.
- b. Entrez le chemin d'accès du répertoire, ou cliquez sur **Parcourir**, sélectionnez un répertoire et cliquez sur **OK**.
- c. Pour activer l'accès GET ou PUT à ce répertoire, cochez la case **GET Access** (Accès GET) ou **PUT Access** (Accès PUT).
- d. Cliquez sur **OK**. Le répertoire ajouté s'affiche dans la liste.



**Figure 2-2 : Boîte de dialogue Secure TFTP Directory (Répertoire TFTP sécurisé)**

3. Pour modifier une entrée existante dans la liste de répertoires, sélectionnez le nom du répertoire dans la colonne **Path** (Chemin).
  - a. Pour supprimer une entrée, cliquez sur **Remove** (Supprimer), puis sur **Exit** (Quitter).
  - b. Pour modifier les droits d'accès à une entrée, cochez la case appropriée dans les colonnes **GET** (Copie) et **PUT** (Enregistrement).
  - c. Pour changer le chemin d'une entrée, cliquez sur **Modify** (Modifier), puis entrez le chemin du répertoire souhaité ou cliquez sur **Browse** (Parcourir) pour sélectionner un répertoire.
  - d. Cliquez sur **Exit** (Quitter), puis sur **Close** (Fermer).

## Mise à jour du commutateur de console IP

Avant d'entamer la procédure de mise à jour, vérifiez que le serveur TFTP sécurisé est installé et que les accès à la copie (GET) dans le dossier contenant le fichier mis à jour sont autorisés. Vérifiez également que le commutateur de console IP se trouve sur le même réseau que l'ordinateur utilisé pour la mise à jour.

## Mise à jour du matériel du commutateur de console IP

Pour mettre à jour le matériel du commutateur de console IP :

1. Branchez l'une des extrémités d'un câble série sur un port COM disponible du serveur qui doit être visualisé localement depuis le commutateur de console IP.
2. Branchez l'autre extrémité du câble série sur le port série du commutateur de console IP.
3. Branchez le cordon d'alimentation fourni à l'arrière du commutateur de console IP et sur une prise d'alimentation appropriée.

4. Mettez sous tension le commutateur de console IP. Le voyant d'activité du panneau arrière s'allume. Le voyant d'activité clignote 30 secondes pendant l'exécution d'un auto-test. Environ 10 secondes après l'arrêt du clignotement, appuyez sur la touche **Entrée** pour accéder au menu principal.
5. Configurez le logiciel d'émulation de terminal pour le serveur, par exemple HyperTerminal pour les systèmes d'exploitation Windows® Microsoft® ou Minicom pour les systèmes d'exploitation Red Hat Linux.

Pour configurer HyperTerminal :

- a. À partir du bureau, cliquez sur **Démarrer, Programmes, Accessoires, Communications, HyperTerminal**. La fenêtre **Description de la connexion** s'ouvre.
- b. Entrez un nom pour décrire la connexion et cliquez sur **OK**. La fenêtre **Connexion** apparaît.
- c. Sélectionnez le **port de communication** connecté au commutateur KVM au moyen d'un câble série, puis cliquez sur **OK**. La fenêtre **Propriétés de COM1** s'affiche.
- d. Sélectionnez **9600** pour Bits par seconde, **8** pour Bits de données, **Aucun** pour Parité, **1** pour Bits d'arrêt et **Aucun** pour Contrôle de flux, puis cliquez sur **OK**. HyperTerminal se connecte automatiquement au commutateur de console.
- e. Appuyez sur la touche **Entrée** pour accéder au menu d'option du commutateur de console.

Pour configurer Minicom :

**IMPORTANT** : l'utilitaire Minicom se charge pendant l'installation de Red Hat 7.2 et 7.3. Toutefois, si vous ne sélectionnez pas l'option permettant d'installer les utilitaires Linux pendant l'installation du système d'exploitation, vous ne pourrez utiliser Minicom qu'après avoir téléchargé le fichier Minicom 1.831-16.i386.rpm depuis le site Web de Red Hat. Reportez-vous à la procédure d'installation des fichiers RPM sur le site Red Hat.

- a. Connectez-vous à la console Linux ou ouvrez un terminal et entrez « minicom-s » à l'invite. Le menu **Configuration** s'affiche.
- b. Sélectionnez **Serial Port Setup** (Configuration de port série). Le menu **Change which setting?** (Quel paramètre modifier ?) s'affiche.
- c. Sélectionnez **Option A (Serial Device)** (Option A, périphérique série). Modifiez manuellement le type de périphérique de « dev/modem » à « /dev/ttyS0 » et appuyez sur la touche **Entrée**.
- d. Sélectionnez **Option E (Bps/Par/Bits)**. Le menu **Comm Parameters** (Paramètres comm) s'affiche.
- e. Sélectionnez **E (Speed 9600 Bps)** (E, vitesse 9600 Bps) et appuyez sur la touche **Entrée**. La valeur 9600 8N1 s'affiche en regard de l'option E.
- f. Sélectionnez **Option F (Hardware Flow Control)** (Contrôle du flux de données du matériel).

Assurez-vous que le menu **Change which setting?** se présente comme suit :

A - Serial Device (Périphérique série) : /dev/ttyS0

B - Lockfile Location (Emplacement du fichier de verrouillage) : /var/lock

C - Callin Program (Programme entrée) :

D - Callout Program (Programme sortie) :

E - Bps/Par/Bits : 9600 8N1

F - Hardware Flow Control (Contrôle du flux de données du matériel) :  
No (Non)

G - Software Flow Control (Contrôle du flux de données du logiciel) :  
No (Non)

- g. Appuyez sur la touche **Entrée** pour revenir au menu **Configuration**. Faites défiler l'écran vers le bas jusqu'à l'option **Save setup as dfl** (Enregistrer configuration comme valeur par défaut) et appuyez sur la touche **Entrée**.
- h. Faites défiler vers le bas le menu **Configuration** jusqu'à l'option **Exit from Minicom** (Quitter Minicom) et appuyez sur la touche **Entrée**.
- i. À l'invite Linux Red Hat 7.2 et 7.3, entrez **Minicom**. Dès que la connexion est établie, le menu **Main** (Principal) du commutateur de console IP s'affiche. Suivez les instructions à l'écran pour configurer le commutateur de console IP. Le menu **IPViewer HyperTerminal** s'affiche. Il contient 6 options.

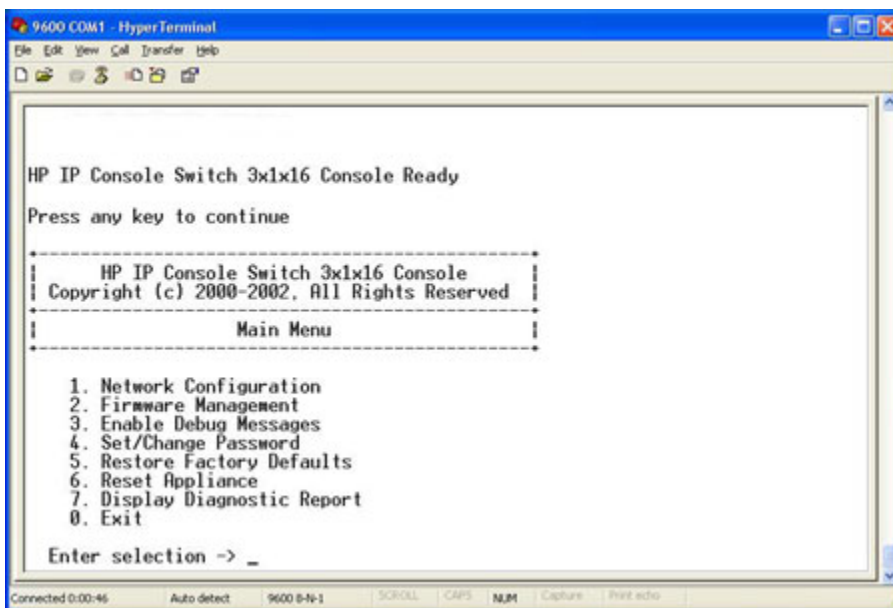
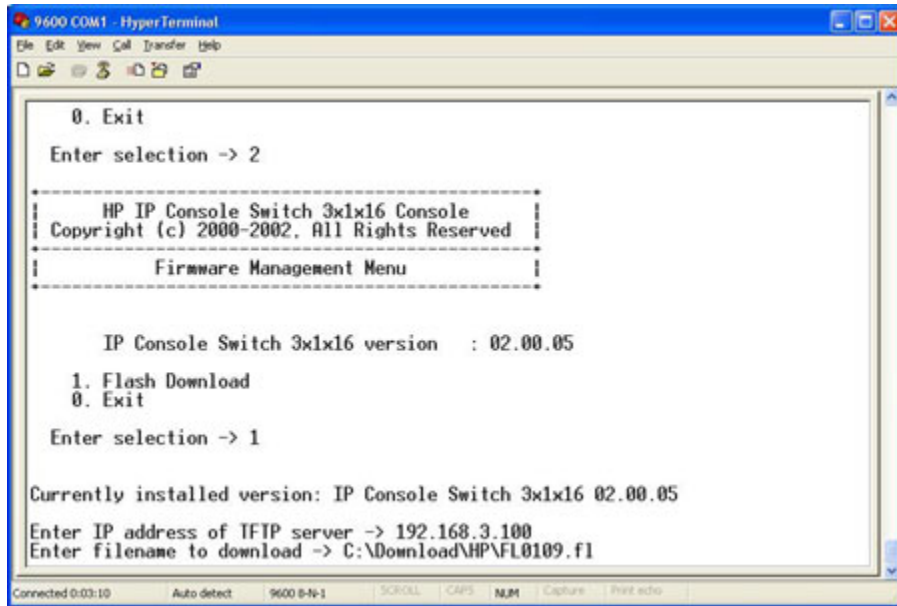


Figure 2-3 : Menu IPViewer HyperTerminal

6. Sélectionnez l'option 2, **Firmware Management** (Gestion du microprogramme).  
Le menu **Firmware Management** apparaît.



**Figure 2-4 : Menu Firmware Management  
(Gestion du microprogramme)**

7. Sélectionnez l'option 1, **Flash Download** (Téléchargement flash).
8. Entrez l'adresse IP du serveur TFTP qui contient le fichier mis à jour et le chemin d'accès exact de ce dernier (par exemple : C:\Download\HP\FL0109.fl).
9. Entrez **Y** (Oui) à l'invite pour télécharger le fichier de mise à niveau depuis l'adresse IP donnée. La mise à niveau du commutateur de console IP démarre.



**ATTENTION :** ne mettez pas hors tension le commutateur de console IP pendant cette opération. Une coupure d'alimentation risque de rendre inutilisable le commutateur et de nécessiter son renvoi au fabricant pour réparation. Soyez patient, la mise à niveau peut prendre jusqu'à 10 minutes.

10. Une fois l'opération de mise à niveau terminée, le commutateur de console IP est réinitialisé. Le message **IP Console Switch is ready** (Le commutateur de console IP est prêt) s'affiche.

## Mise à jour du commutateur de console IP par l'intermédiaire de l'afficheur de la console IP

1. Sélectionnez le commutateur de console IP et cliquez sur l'icône **Manage Console Switch** (Gérer le commutateur de console IP). La fenêtre **IP Console Viewer** (Afficheur de console IP) s'ouvre.

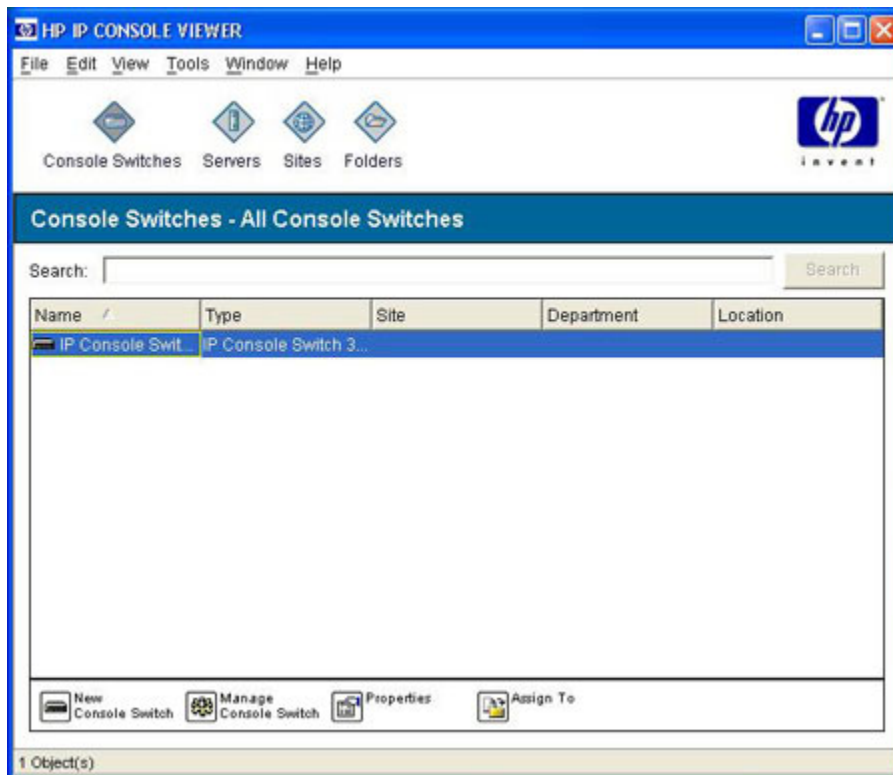


Figure 2-5 : Fenêtre IP Console Viewer (Afficheur de console IP)

2. Sélectionnez l'onglet **Tools** (Outils) et cliquez sur l'icône **Upgrade Console Switch Firmware** (Mettre à niveau le microprogramme du communicateur de console).

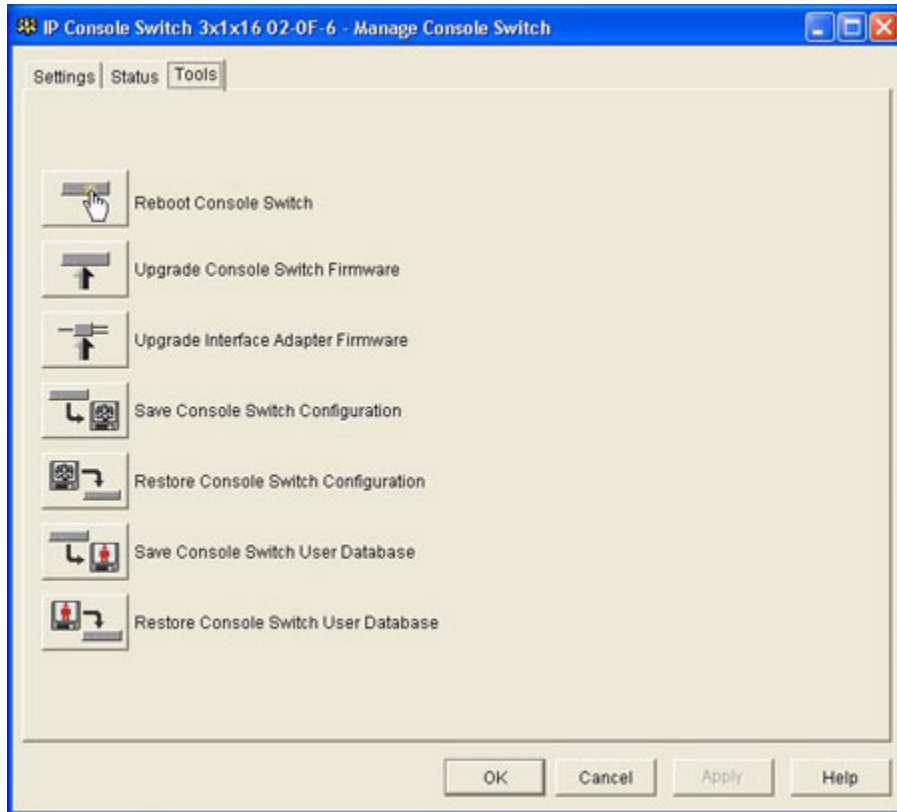


Figure 2-6 : Onglet Tools (Outils)



3. (Facultatif) Entrez l'adresse IP de l'ordinateur sur lequel se trouve la mise à jour dans le champ **TFTP Server IP Address:** (Adresse IP du serveur TFTP).
4. (Facultatif) Entrez le chemin complet du fichier de mise à jour dans le champ **Firmware Filename:** (Nom de fichier du microprogramme), par exemple C:\Download\HPAFL0109.fl.

**REMARQUE :** pour les systèmes d'exploitation Linux un chemin d'accès n'est pas nécessaire ; les images du microprogramme doivent toutefois être enregistrées dans le dossier TFTPBoot.



**Figure 2-7 : Boîte de dialogue Upgrade Console Switch Firmware (Mettre à niveau le microprogramme du commutateur de console)**

5. Cliquez sur **Upgrade** (Mettre à niveau).



**ATTENTION** : ne mettez pas hors tension le commutateur de console IP pendant cette opération. Une coupure d'alimentation risque de rendre inutilisable le commutateur et de nécessiter son renvoi au fabricant pour réparation. Soyez patient, la mise à niveau peut prendre jusqu'à 10 minutes.



**Figure 2-8 : Message d'avertissement affiché pendant la mise à niveau du microprogramme du commutateur de console**

6. Une fois l'opération de mise à niveau terminée, cliquez sur **Close** (Fermer) pour réinitialiser le commutateur de console IP.
7. Après la réinitialisation, le message `Firmware Upgrade has completed. The Console Switch is ready.` (Mise à niveau du microprogramme terminée. Le commutateur de console est prêt) s'affiche.

## Établissement de connexions de réseau local

Pour connecter un commutateur de console IP à un réseau :

**REMARQUE :** bien qu'il soit possible d'utiliser un réseau Ethernet 10Base-T, HP recommande d'utiliser un réseau 100Base-T dédié et commuté pour garantir de meilleures performances.

Branchez sur le réseau le câble réseau du port LAN situé sur le panneau arrière du commutateur de console IP puis mettez sous tension tous les systèmes reliés. Les ports réseau actuellement ouverts sont 2068, 8192, 3211 et 161.

---

## Installation

Avant d'installer IP Console Viewer, reportez-vous aux sections suivantes pour vérifier que vous disposez de tous les éléments nécessaires pour mener à bien l'installation.

### Installation du logiciel IP Console Viewer

La section suivante décrit les procédures d'installation et de lancement du logiciel IP Console Viewer sous Windows et Linux.

#### Installation du logiciel IP Console Viewer sous Windows Systèmes d'exploitation

Pour procéder à l'installation sous Windows NT, Windows 2000 ou Windows XP :

1. Réglez l'accélération de la souris, par l'intermédiaire du port local, sur les serveurs reliés aux ports analogiques du commutateur de console.

**REMARQUE :** HP recommande que tous les systèmes Windows reliés au commutateur de console utilisent le driver de souris par défaut Windows PS/2.

Pour régler l'accélération de la souris sous les systèmes d'exploitation Windows (à l'aide des drivers par défaut) :

**REMARQUE :** cette opération doit être effectuée pour n'importe quel compte utilisateur Windows NT qui accède au système Windows NT par l'intermédiaire du commutateur de console IP.

- a. Depuis le bureau, sélectionnez **Démarrer, Paramètres, Panneau de configuration**, puis double-cliquez sur l'icône **Souris**.
- b. Sélectionnez l'onglet **Mouvement du pointeur**.
- c. Sous Windows NT, réglez **Vitesse du pointeur** à **Lente** et **Accélération** à **Non**.

-ou-

Sous Windows 2000, réglez le paramètre **Vitesse** à **50 %** (valeur par défaut) et **Accélération** à **Non**.

-ou-

Sous Windows XP, réglez le paramètre **Vitesse** à **50 %** (valeur par défaut) et **Accélération** à la 6<sup>ième</sup> position à partir de la gauche.

2. Insérez le CD IP Console Viewer dans le lecteur de CD-ROM. Si la fonction AutoPlay (exécution automatique) est prise en charge et activée, le programme de configuration sera automatiquement lancé.

-ou-

Si le système ne prend pas en charge l'exécution automatique, réglez le lecteur par défaut à la lettre du lecteur de CD-ROM, puis exécutez la commande suivante pour lancer le programme d'installation :

<lecteur de CD-ROM >:\WIN32\SETUP.EXE

3. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran.

## Installation du logiciel IP Console Viewer sous les systèmes d'exploitation Linux

Pour procéder à l'installation du logiciel sous les systèmes d'exploitation Linux 7.2 et 7.3 :

1. Réglez l'accélération de la souris, par l'intermédiaire du port local, sur les serveurs reliés aux ports analogiques du commutateur de console.
  - a. Depuis le bureau **GNOME**, cliquez sur le menu **main** (principal).
  - b. Dans la liste des tâches du menu principal, sélectionnez **Programs** (Programmes), **Settings** (Paramètres), **Peripherals** (Périphériques).
  - c. Dans la liste des tâches **Peripherals**, sélectionnez **Mouse** (Souris). La fenêtre **Mouse Configuration** (Configuration de la souris) s'affiche. Dans cette fenêtre, vous pouvez configurer la souris en mode droitier ou gaucher, et régler le mouvement du pointeur de la souris en changeant le seuil et en ajustant l'accélération à la quatrième position à partir de la gauche.
2. Insérez le CD IP Console Viewer dans le lecteur de CD-ROM. Si l'exécution automatique est prise en charge et activée, le programme de configuration sera automatiquement lancé.

-ou-

Si votre système ne prend pas en charge l'exécution automatique :

- a. Montez le volume du lecteur de CD-ROM en exécutant la commande suivante :

```
mount /mnt/cdrom
```
  - b. Exécutez la commande suivante pour choisir le point de montage comme répertoire de travail :

```
cd /mnt/cdrom
```
  - c. Exécutez la commande suivante pour démarrer le programme d'installation :

```
sh./linux/setup.bin
```
3. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran.

## Lancement du logiciel IP Console Viewer

### Lancement du logiciel IP Console Viewer sous les systèmes d'exploitation Windows

Pour lancer le logiciel IP Console Viewer sous tous les systèmes d'exploitation Windows, sélectionnez **Démarrer, Programmes, puis HP IP Console Viewer**.

-ou-

À partir du bureau, double-cliquez sur l'icône **IP Console Viewer**. Le logiciel IP Console Viewer démarre.

### Lancement du logiciel IP Console Viewer sous les systèmes d'exploitation Linux

Pour lancer le logiciel IP Console Viewer sous les systèmes d'exploitation Linux :

À partir du dossier IP Console Viewer (user/lib/IPViewer), exécutez la commande suivante :

```
./IPViewer
```

-ou-

À partir du répertoire /user/bin, exécutez le lien suivant :

```
./IPViewer
```

-ou-

Si un raccourci de bureau a été créé lors de l'installation, double-cliquez sur l'icône IP Console Viewer. Le logiciel IP Console Viewer démarre.

---

## Navigation dans le logiciel IP Console Viewer

Le logiciel IP Console Viewer comporte plusieurs éléments : la fenêtre principale, la fenêtre **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console) et le composant **Video Session Viewer** (Afficheur de sessions vidéo). Après le lancement du logiciel IP Console Viewer, la fenêtre principale s'affiche. La fenêtre principale vous permet d'afficher, de gérer et de créer des groupes personnalisés pour toutes les unités prises en charge dans le centre de données, ainsi que d'y accéder.

Lorsque vous sélectionnez un périphérique cible, vous pouvez cliquer sur le bouton **Launch KVM Session** (Lancer une session KVM) dans la fenêtre principale pour lancer **Video Session Viewer** (Afficheur de sessions vidéo). Ce composant vous permet de contrôler les fonctions du clavier, du moniteur et de la souris de serveurs individuels.

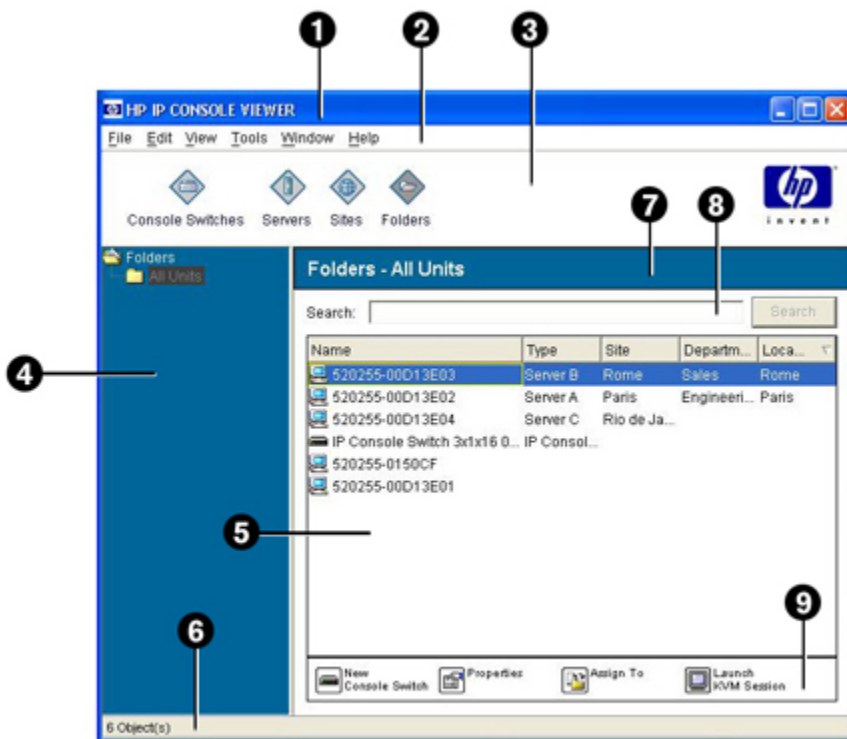
Lorsque vous sélectionnez un commutateur de console, vous pouvez cliquer sur le bouton **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console) dans la fenêtre principale pour ouvrir la fenêtre **Manage Console Switch**. Cette fenêtre permet de configurer et de contrôler le commutateur de console.

### Affichage de la fenêtre principale

La fenêtre principale se divise en plusieurs vues : Ces vues varient en fonction du type de dispositif sélectionné ou de la tâche à exécuter. Cliquez sur l'une des vues pour voir votre système organisé par catégories telles que **Commutateurs de console, Serveurs, Sites ou Dossiers**. L'affichage par défaut de la fenêtre principale peut être configuré par l'utilisateur. Dès que la fenêtre principale s'ouvre, elle lit, par défaut, la base de données locale pour déterminer la vue à afficher.



## Fenêtre principale Fonctionnalités



**Figure 4-1 : Fonctionnalités de la fenêtre principale**

Position	Fonctionnalités	Fonction
1	Barre de titre	Présente le titre du logiciel.
2	Barre de menu	Comporte six commandes (file (fichier), edit (édition), view (affichage), tools (outils), window (fenêtre) et help (aide)).

...à suivre

**Figure 4-1 : Fonctionnalités de la fenêtre principale...suite**

Position	Fonctionnalités	Fonction
3	Vue des icônes	Contient quatre icônes (console switches (commutateurs de console), servers (serveurs), sites et folders (dossiers)).
4	Vue des groupes	Comporte une arborescence représentant les groupes sélectionnés dans la vue des icônes. La vue des groupes contrôle également ce qui s'affiche dans la vue sélectionnée.
5	Vue des listes	Affiche une liste dans la vue des groupes actuellement sélectionnée ou les résultats d'une recherche exécutée à partir de la barre de recherche.
6	Barre d'état	Affiche les éléments apparaissant dans la vue des listes.
7	Vue sélectionnée	Affiche la barre de recherche, la vue des listes et la fenêtre des tâches.
8	Barre de recherche	Permet à l'utilisateur de filtrer la vue des listes affichée dans la vue sélectionnée, en fonction du texte entré.
9	Fenêtre des tâches	Comporte des icônes représentant les tâches qui peuvent être exécutées. Certaines icônes sont dynamiques et évoluent en fonction des éléments sélectionnés dans la vue des listes, alors que d'autres icônes sont fixes et toujours présentes.

---

## Ajout et recherche de commutateurs de console

### Ajout d'un commutateur de console

Avant qu'un commutateur de console soit accessible par l'intermédiaire de l'application IP Console Viewer, vous devez d'abord l'ajouter à la base de données IP Console Viewer. Une fois que le commutateur de console a été manuellement ajouté ou détecté, il s'affiche dans la vue des listes.

Si une adresse IP a déjà été affectée au commutateur de console, le logiciel IP Console Viewer détecte automatiquement ce dernier en recherchant une adresse IP précise ou une plage d'adresses. Si aucune adresse IP n'a été attribuée au commutateur de console, celui-ci doit être ajouté manuellement par l'utilisateur. Lorsque l'utilisateur est amené à installer plusieurs commutateurs de console, il est recommandé de recourir à l'Assistant de détection (Discover Wizard). Si l'utilisateur ne doit installer qu'un seul commutateur de console, il est alors recommandé de se servir de l'assistant New Console Switch Wizard (Assistant nouveau commutateur de console).

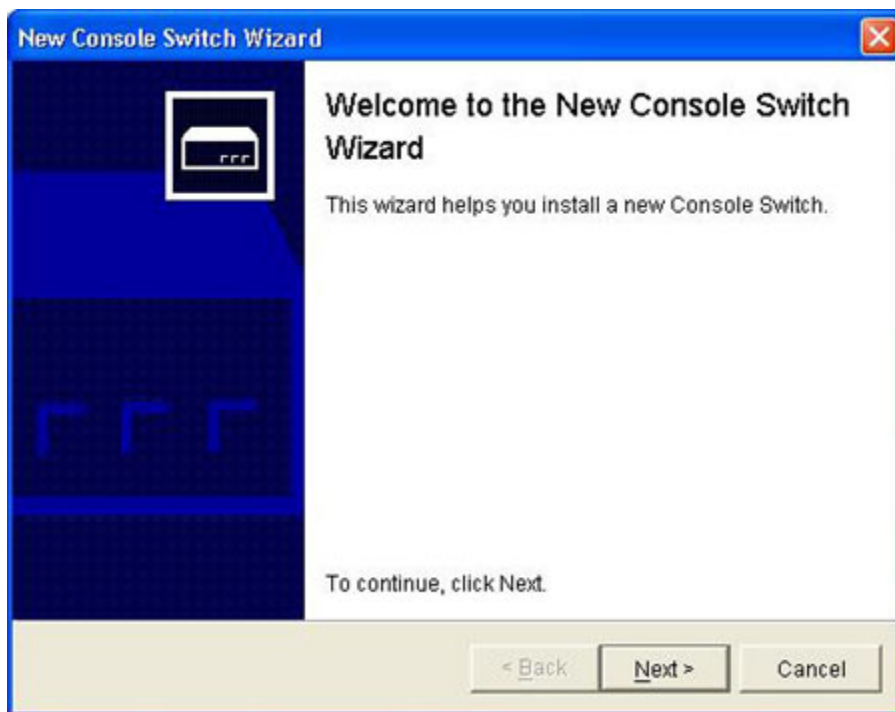
**REMARQUE :** HP recommande à l'utilisateur d'affecter un nom aux serveurs cibles dans l'interface d'affichage à l'écran (OSD) du commutateur de console IP avant de les ajouter au logiciel IP Console Viewer.

## Ajout d'un commutateur de console sans adresse IP affectée

Pour ajouter un commutateur de console n'ayant pas d'adresse IP :

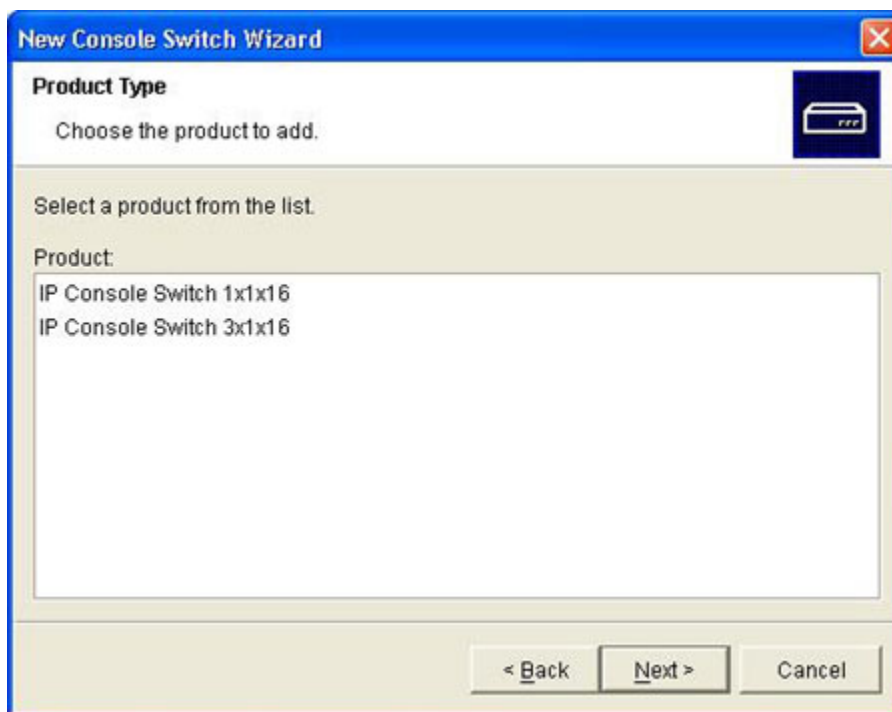
1. Sélectionnez **File** (Fichier), **New** (Nouveau), **Console Switch** (Commutateur de console), ou cliquez sur l'icône **New Console Switch** (Nouveau commutateur de console).

L'Assistant **New Console Switch** (Nouveau commutateur de console) s'affiche.



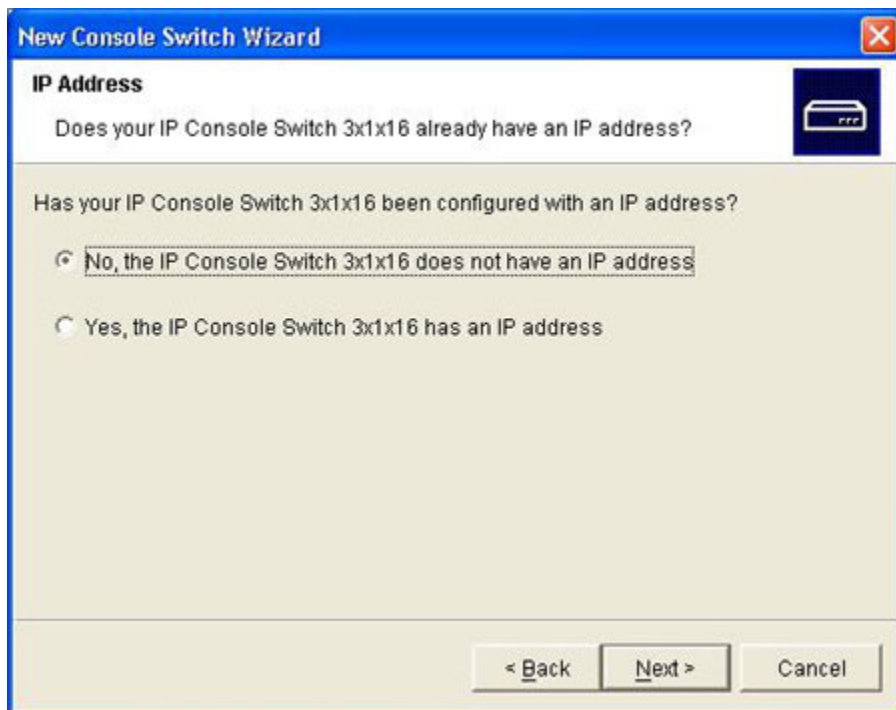
**Figure 5-1 : Fenêtre New Console Switch Wizard  
(Assistant Nouveau commutateur de console)**

2. Cliquez sur **Next** (Suivant). La fenêtre **Product Type** (Type de produit) apparaît.



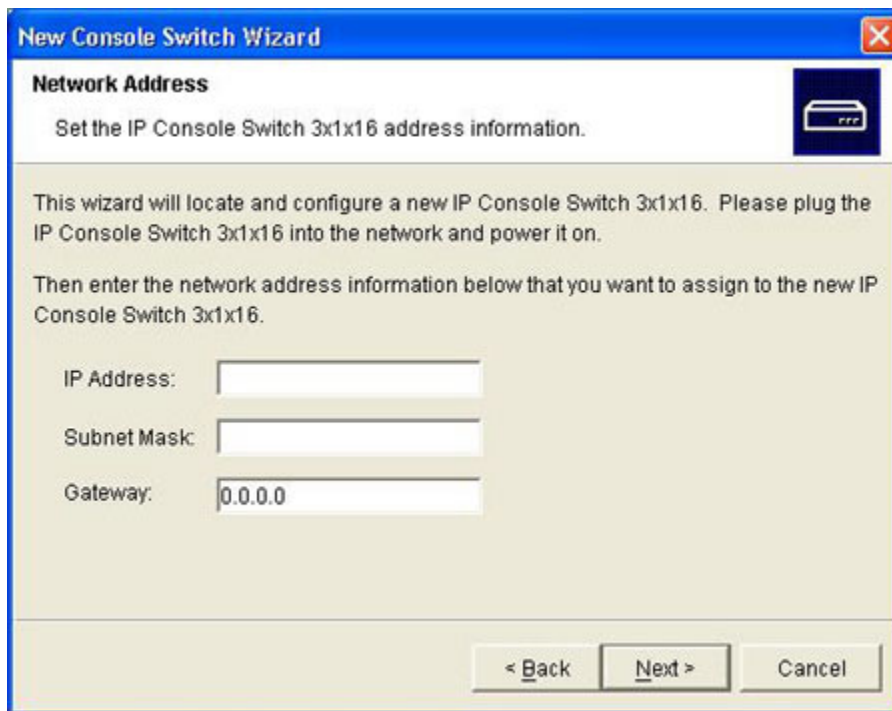
**Figure 5-2 : Fenêtre Product Type (Type de produit)**

3. Sélectionnez un produit dans la liste **Product** (Produit). La fenêtre **IP Address** (Adresse IP) s'ouvre.



**Figure 5-3 : Fenêtre IP Address (Adresse IP)**

4. Sélectionnez **No** (Non) pour indiquer que le commutateur de console IP n'a pas d'adresse IP affectée, puis cliquez sur **Next** (Suivant). La fenêtre **Network Address** (Adresse réseau) s'affiche.



**New Console Switch Wizard**

**Network Address**

Set the IP Console Switch 3x1x16 address information.

This wizard will locate and configure a new IP Console Switch 3x1x16. Please plug the IP Console Switch 3x1x16 into the network and power it on.

Then enter the network address information below that you want to assign to the new IP Console Switch 3x1x16.

IP Address:

Subnet Mask:

Gateway:

< Back   Next >   Cancel

**Figure 5-4 : Fenêtre Network Address (Adresse réseau)**

5. Renseignez les zones **IP address** (Adresse IP), **Subnet Mask** (Masque de sous-réseau) et **Gateway** (Passerelle) pour le commutateur de console IP, puis cliquez sur **Next** (Suivant). L'application IP Console Viewer recherche le commutateur de console ainsi que tous les ID des adaptateurs d'interface et les noms des serveurs associés à ce commutateur de console spécifique. La fenêtre **Found** (Trouvé) s'affiche.

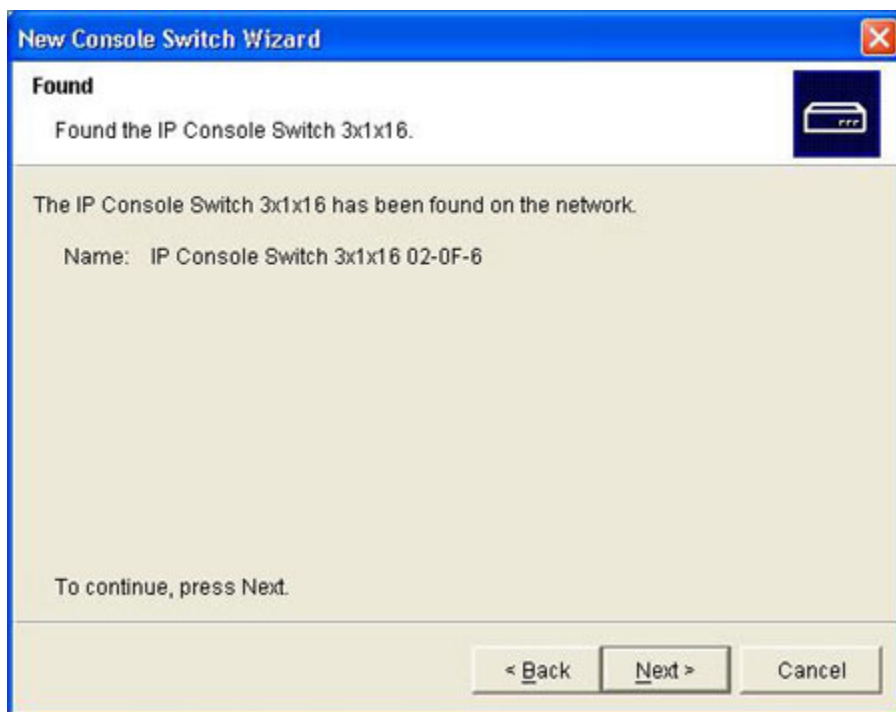


Figure 5-5 : Fenêtre Found (Trouvé)



6. Cliquez sur **Next** (Suivant). Aussitôt qu'un commutateur en cascade relié à au moins un adaptateur d'interface est détecté, la fenêtre **Enter Cascade Switch Information** (Entrer les informations sur le commutateur en cascade) s'affiche.
  - a. La boîte de dialogue **Assign Cascade Switch** (Affectation d'un commutateur en cascade) affiche la liste de tous les adaptateurs d'interface reliés à un commutateur en cascade. Associez le commutateur de console approprié de la liste déroulante pour chaque adaptateur d'interface étant relié à un commutateur de console.
  - b. La boîte de dialogue **Existing Cascade Switches** (Commutateurs en cascade existants) contient la liste des commutateurs de console actuellement définis dans la base de données. Cliquez sur **Add** (Ajouter), **Modify** (Modifier) ou **Delete** (Supprimer) pour modifier la liste.

IP Console Viewer ne recherche que le nombre de serveurs désignés par le type de commutateur de console défini par l'utilisateur.

Lorsqu'un commutateur en cascade a été ajouté à la liste **Existing Cascade Switches** (Commutateurs en cascade existants), l'utilisateur a la possibilité de modifier ou de supprimer le commutateur en cascade affiché en le sélectionnant puis en cliquant sur **Modify** (Modifier) ou sur **Delete** (Supprimer).

-ou-

Si aucun commutateur en cascade relié à un adaptateur d'interface n'a été détecté, la page **Completing Wizard** (Fin d'exécution de l'Assistant) s'affiche. Cliquez sur **Finish** (Terminer) pour quitter cette page et revenir à la fenêtre principale.

**Resync Console Switch Wizard**

**Enter Cascade Switch Information**

Configure Cascade Switch information for the Console Switch.

Assign Cascade Switch: = Cascade Switch detected

Port	ID	Cascade Switch
3	520255-00D13E	None

Existing Cascade Switches:

Name	Type
------	------

**Figure 5-6 : Fenêtre Enter Cascade Switch Information  
(Entrer les informations sur le commutateur en cascade)**

7. Cliquez sur **Next** (Suivant). La fenêtre **Completing the New Console Switch Wizard** (Fin d'exécution de l'Assistant nouveau commutateur de console) s'affiche.
8. Cliquez sur **Finish** (Terminer) pour quitter cette page et revenir à la fenêtre principale. Le commutateur de console s'affiche dans la vue des listes.

## Ajout d'un commutateur de console avec une adresse IP affectée

Pour ajouter un commutateur de console avec une adresse IP affectée :

1. Sélectionnez **File** (Fichier), **New** (Nouveau), **Console Switch** (Commutateur de console), ou cliquez sur l'icône **New Console Switch** (Nouveau commutateur de console). La fenêtre **New Console Switch Wizard** (Assistant nouveau commutateur de console) s'affiche.
2. Cliquez sur **Next** (Suivant) La fenêtre **Product Type** (Type de produit) apparaît.
3. Sélectionnez un produit dans la liste puis cliquez sur **Next** (Suivant). La fenêtre **IP Address** (Adresse IP) s'ouvre.

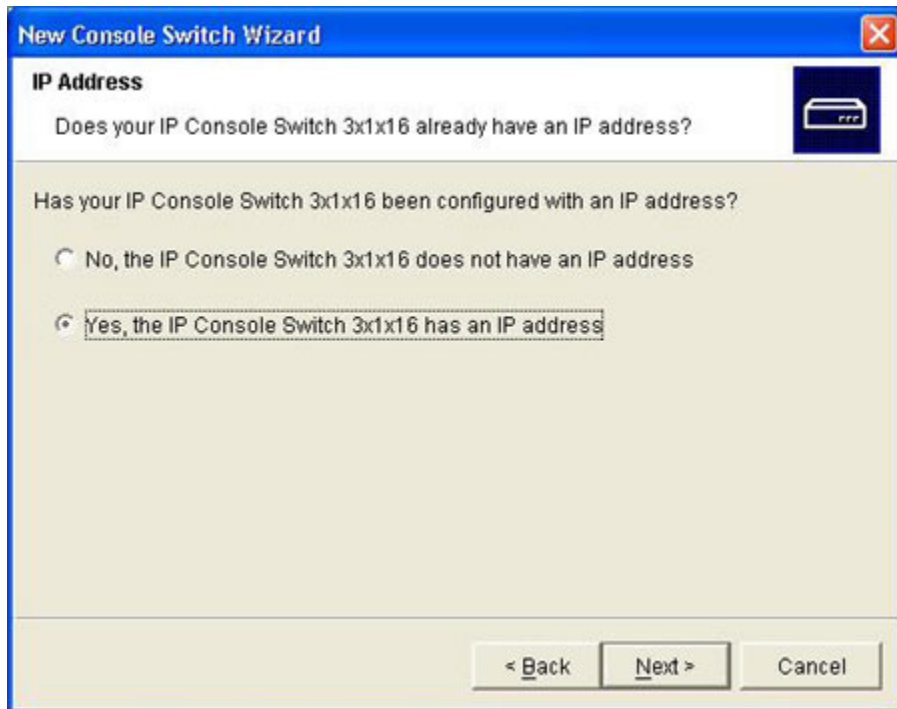
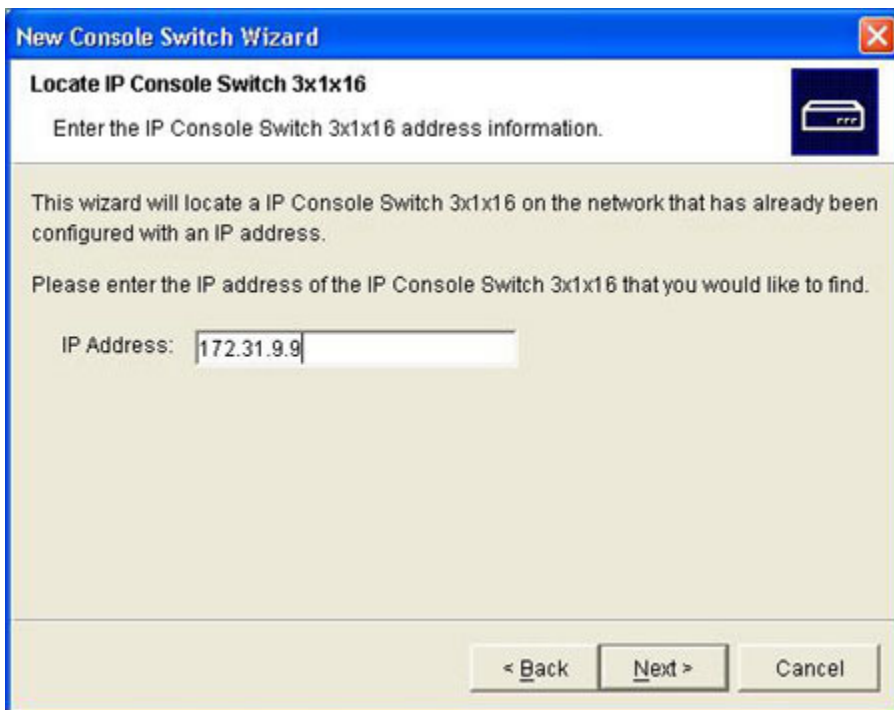


Figure 5-7 : Fenêtre IP Address (Adresse IP)

4. Sélectionnez **Yes** (Oui) pour indiquer que le commutateur de console IP possède une adresse IP qui lui est affectée, puis cliquez sur **Next** (Suivant). La fenêtre **Locate IP Console Switch** (Localisation du commutateur de console IP) s'ouvre.



**Figure 5-8 : Fenêtre Locate IP Console Switch  
(Localisation du commutateur de console IP)**

5. Entrez les informations relatives à l'adresse du commutateur de console IP, puis cliquez sur **Next** (Suivant). L'application IP Console Viewer recherche le commutateur de console ainsi que les ID de tous les adaptateurs d'interface et les noms des serveurs associés à ce commutateur de console spécifique. La fenêtre **Found** (Trouvé) s'affiche.
6. Cliquez sur **Next** (Suivant). Aussitôt qu'un commutateur en cascade relié à au moins un adaptateur d'interface est détecté, la fenêtre **Enter Cascade Switch Information** (Entrer les informations sur le commutateur en cascade) s'affiche.
  - a. La boîte de dialogue **Assign Cascade Switch** (Affectation d'un commutateur en cascade) affiche la liste de tous les adaptateurs d'interface reliés à un commutateur en cascade. Associez le commutateur de console approprié de la liste déroulante pour chaque adaptateur d'interface étant relié à un commutateur de console.
  - b. La boîte de dialogue **Existing Cascade Switches** (Commutateurs en cascade existants) contient la liste des commutateurs de console actuellement définis dans la base de données. Cliquez sur **Add** (Ajouter), **Modify** (Modifier) ou **Delete** (Supprimer) pour modifier la liste.

IP Console Viewer ne recherche que le nombre de serveurs désignés par le type de commutateur de console défini par l'utilisateur.

Lorsqu'un commutateur en cascade a été ajouté à la liste **Existing Cascade Switches** (Commutateurs en cascade existants), l'utilisateur a la possibilité de modifier ou de supprimer le commutateur affiché en le sélectionnant puis en cliquant sur **Modify** (Modifier) ou sur **Delete** (Supprimer).

-ou-

Si aucun commutateur en cascade relié à un adaptateur d'interface n'a été détecté, la page **Completing Wizard** (Fin d'exécution de l'assistant) s'affiche. Cliquez sur **Finish** (Terminer) pour quitter cette page et revenir à la fenêtre principale.

7. Cliquez sur **Next** (Suivant). La fenêtre **Completing the New Console Switch Wizard** (Fin d'exécution de l'assistant nouveau commutateur de console) s'affiche.
8. Cliquez sur **Finish** (Terminer) pour quitter cette page et revenir à la fenêtre principale. Le commutateur de console s'affiche dans la vue des listes.

## Recherche d'un commutateur de console

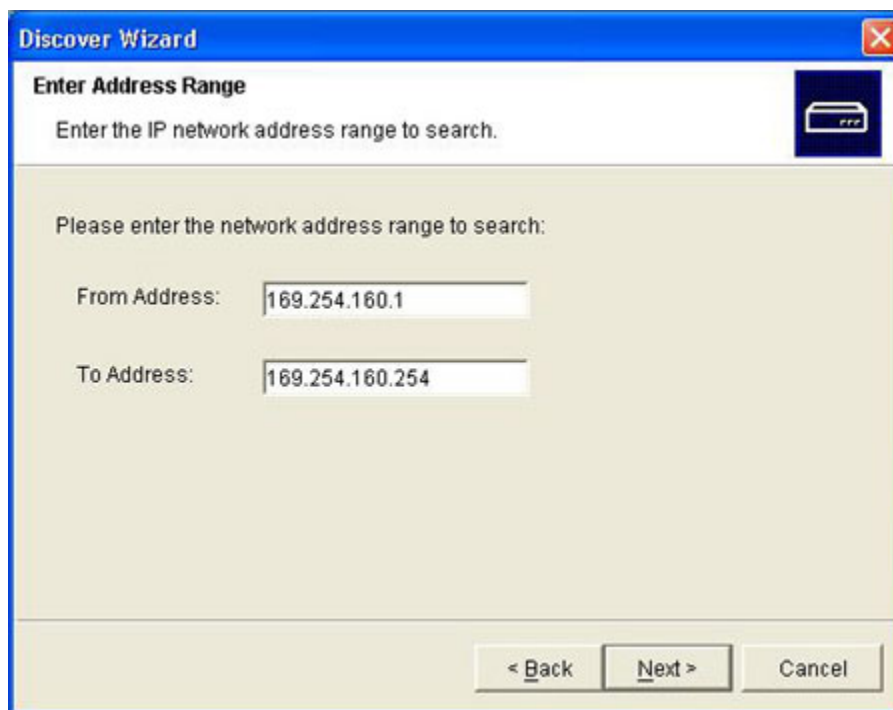
Pour rechercher un commutateur de console :

1. Sélectionnez **Tools** (Outils), **Discover** (Rechercher). La fenêtre **Discover Wizard** (Assistant de détection) s'affiche.



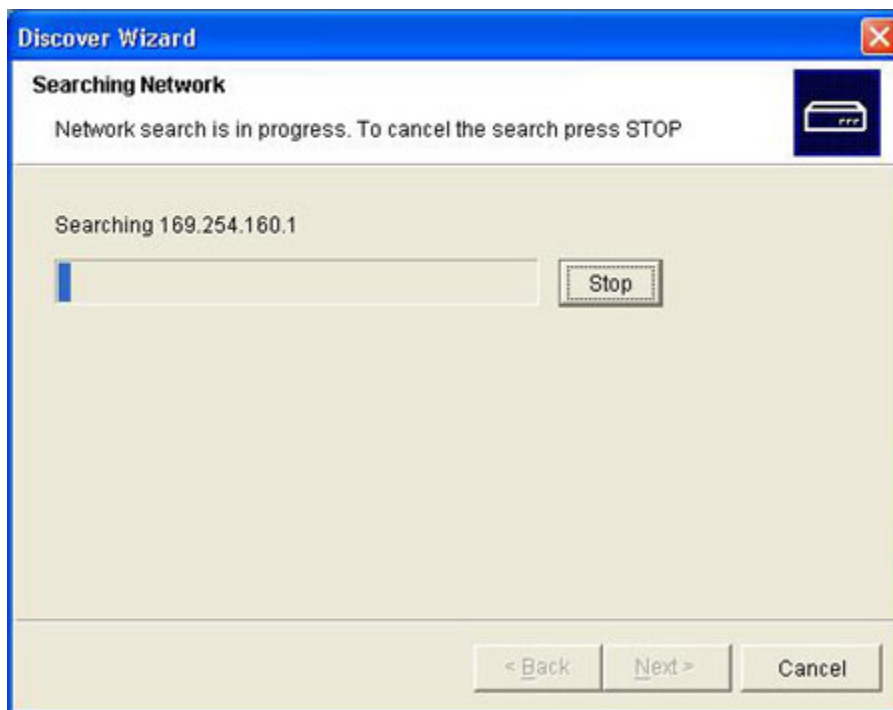
Figure 5-9 : Fenêtre Discover Wizard (Assistant de détection)

2. Cliquez sur **Next** (Suivant). La fenêtre **Enter Address Range** (Entrer une plage d'adresses) s'ouvre.



**Figure 5-10 : Fenêtre Enter Address Range**  
(Entrer une plage d'adresses)

3. Entrez une plage valide d'adresses IP réseau pour lancer une recherche dans le réseau dans les zones **From Address:** (Depuis l'adresse) et **To Address:** (Jusqu'à l'adresse). Utilisez la notation d'adresse IP avec points  
xxx.xxx.xxx.xxx.
4. Cliquez sur **Next** (Suivant). La fenêtre **Searching Network** (Recherche dans le réseau) s'affiche. Une barre de progression s'affiche pendant que l'assistant de détection tente de trouver de nouveaux commutateurs de console.



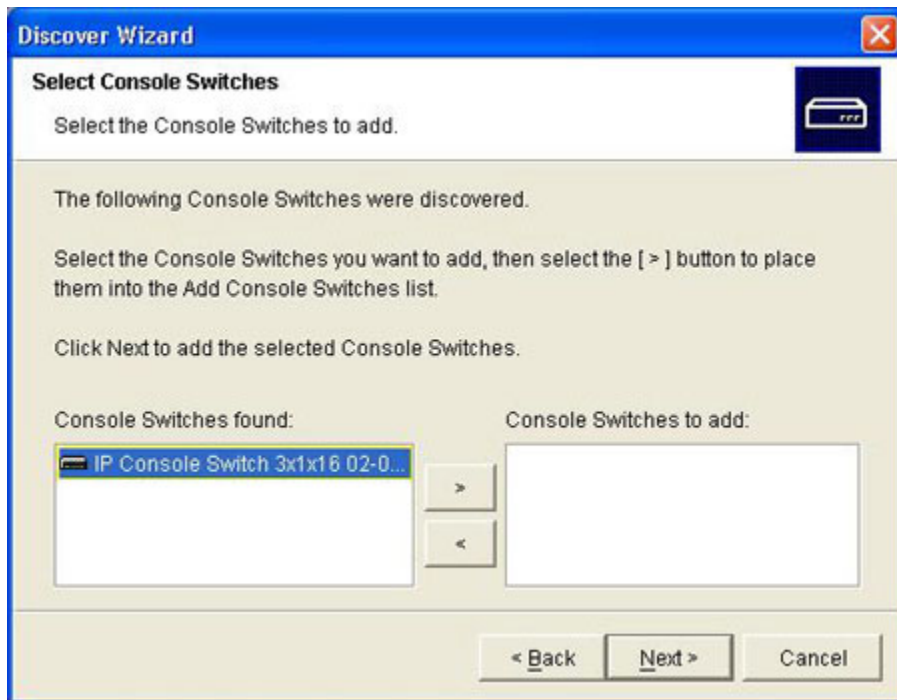
**Figure 5-11 : Fenêtre Searching Network (Recherche dans le réseau)**



5. Si un ou plusieurs nouveaux commutateurs de console sont détectés, la fenêtre **Select Console Switches** (Sélection de commutateurs de console) s'affiche. Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner les commutateurs de console à ajouter à la base de données locale. Passez ensuite à l'étape 6.

-ou-

Si aucun nouveau commutateur de console n'est trouvé ou si vous avez appuyé sur **Stop** (Arrêter) pendant le processus d'ajout, la fenêtre **The Discover Wizard was unsuccessful** (Échec de l'Assistant de ) s'affiche. Cliquez sur **Finish** (Terminer) pour quitter la page. Vous devez ajouter le commutateur de console manuellement. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section, « Ajout d'un commutateur de console sans adresse IP affectée » dans le présent chapitre.



**Figure 5-12 : Fenêtre Select Console Switches**  
(Sélection de commutateurs de console)

6. Sélectionnez les commutateurs de console à ajouter à partir de la zone **Console Switch Found:** (Commutateur de console trouvé) et cliquez sur le bouton > pour transférer la sélection dans la zone **Console Switches to add:** (Commutateurs de console à ajouter). Recommencez pour tous les commutateurs de console à ajouter.
7. Cliquez sur **Next** (Suivant). La fenêtre **Adding Console Switches** (Ajout de commutateurs de console) s'affiche. Une barre de progression s'affiche pendant que les nouveaux commutateurs de console sont ajoutés à la liste.

Lorsque tous les commutateurs de console sélectionnés ont été ajoutés à la base de données locale, la fenêtre **Completing the Discover Wizard** (Fin d'exécution de l'Assistant de détection) apparaît. Cliquez sur **Finish** (Terminer) pour quitter cette page et revenir à la fenêtre principale. Les nouveaux commutateurs de console s'affichent dans la vue des listes.

L'Assistant Discover ne trouve pas automatiquement les serveurs reliés au commutateur de console. Après l'exécution de l'assistant de détection, vous devez cliquer sur **Resync** (Resynchroniser) dans la fenêtre **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console) pour trouver les serveurs reliés au commutateur de console.

-ou-

Si un ou plusieurs commutateurs de console ne peuvent pas être ajoutés à la base de données locale pour une raison quelconque, notamment si vous avez appuyé sur **Stop** (Arrêter) pendant le processus d'ajout, la page **Discover Wizard Not All Console Switches Added** (Assistant de détection, Certains commutateurs de console n'ont pas été ajoutés) s'affiche. Cette page répertorie tous les commutateurs de console que vous avez sélectionnés et l'état de chacun. L'état est indiqué si un commutateur de console a été ajouté à la base de données locale ; si un commutateur n'a pas été ajouté, la raison de l'échec est indiquée. Cliquez sur **Done** (Terminé) une fois que vous avez terminé de vérifier la liste.

**REMARQUE :** si un commutateur de console existe déjà dans la base de données avec la même adresse IP qu'un commutateur qui vient d'être détecté, ce dernier est ignoré et ne s'affiche pas dans la fenêtre **Discover Wizard** (Assistant de détection) suivante.

---

## Accès aux commutateurs de console

Lorsque vous cliquez sur l'icône **Console Switches** (Commutateurs de console), la liste des commutateurs de console actuellement définis dans la base de données locale apparaît.

Pour accéder à un commutateur de console, vous devez d'abord vous connecter au commutateur par l'intermédiaire d'un protocole de supervision sécurisé (Secure Management Protocol) avec un mot de passe et un nom d'utilisateur valides. Une fois que vous vous êtes connecté au commutateur de console, le nom de l'utilisateur et le mot de passe sont mis en mémoire cache par IP Console Viewer.

**REMARQUE :** vous pouvez supprimer les données de connexion. Pour plus d'informations sur la suppression des données de connexion, reportez-vous à la section « Suppression des données de connexion » du présent chapitre.

Pour accéder à un commutateur de console :

1. Cliquez sur l'icône **Console Switches** (Commutateurs de console) pour afficher les commutateurs de console dans la vue sélectionnée.
2. Double-cliquez sur le commutateur de console souhaité.

-ou-

Sélectionnez le commutateur de console, puis sélectionnez l'icône **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console).

-ou-

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le commutateur de console puis sélectionnez **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console) dans la liste déroulante.

-ou-

Cliquez sur l'icône **Console Switches** (Commutateurs de console) et appuyez sur la touche **Entrée**.

Une boîte de dialogue de connexion s'affiche.

3. Une invite de mot de passe s'affiche. Entrez un nom d'utilisateur et un mot de passe valides. Si vous n'avez pas créé de nouveaux nom d'utilisateur et mot de passe, le nom d'utilisateur par défaut est Admin (respecte la casse) et la zone du mot de passe reste vierge par défaut.

**IMPORTANT :** si vous vous êtes précédemment connecté au commutateur de console pendant la même session IP Console Viewer, l'invite de mot de passe ne s'affiche pas.

4. Cliquez sur **OK**. La fenêtre **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console) s'affiche. Pour plus d'informations sur la supervision des commutateurs de console, reportez-vous au Chapitre 7.

-ou-

Cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter sans vous connecter.

## Suppression des données de connexion

Cette fonction efface les données de connexion mises en mémoire cache et entraîne la réapparition de l'invite d'ouverture de session aussitôt que l'utilisateur lance une nouvelle fois les fonctions **Video Session Viewer** (Afficheur de sessions vidéo) ou **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console).

Pour supprimer les données de connexion :

1. Sélectionnez **Tools** (Outils), puis **Clear Login Credentials** (Supprimer les données de connexion). Un message s'affiche.
2. Cliquez sur **OK** pour quitter.

---

## Supervision des commutateurs de console

Après l'installation d'un nouveau commutateur de console, vous pouvez afficher et configurer des paramètres d'unité, afficher et contrôler les sessions vidéo actives et exécuter diverses fonctions de contrôle, par exemple la réinitialisation et la mise à niveau de votre commutateur de console. La fenêtre **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console) est composée des onglets **Settings** (Paramètres), **Status** (État) et **Tools** (Outils).

### Affichage et configuration des paramètres du commutateur de console

L'onglet **Settings** (Paramètres) vous permet d'afficher la liste extensible des catégories couvrant une large variété de paramètres définissant le commutateur de console IP. Lors de la sélection d'une catégorie, les paramètres qui lui sont associés sont lus à partir du commutateur de console, de la base de données ou des deux à la fois. Vous pouvez modifier ces paramètres et renvoyer ces changements au commutateur de console IP en toute sécurité, par l'intermédiaire du protocole de supervision sécurisée (Secure Management Protocol).

## Modification de paramètres globaux, réseau et session

La catégorie **Global** (globale) vous permet de visualiser le type de produit, le numéro de série et les paramètres de langue du commutateur de console IP.

La zone Serial Number (EID) (Numéro de série) contient des informations pour le matériel du commutateur de console IP et l'EID associé à ce commutateur de console.

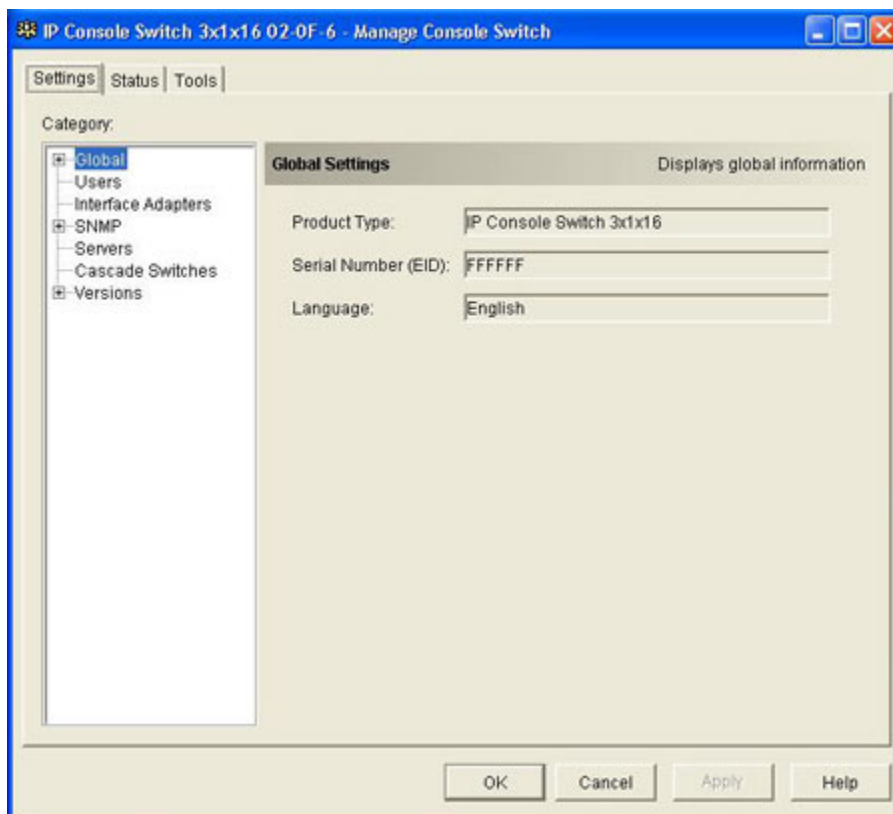


Figure 7-1 : Catégorie Global (globale)

La sous-catégorie **Network** (Réseau) vous permet d'afficher les paramètres du réseau, notamment l'adresse IP, le masque de sous-réseau, la passerelle, l'adresse MAC, la vitesse du réseau local et les paramètres Bootp.

**REMARQUE :** lorsque l'adresse IP est modifiée dans cette sous-catégorie, l'adresse IP figurant dans la fenêtre **Properties** (Propriétés) du commutateur de console doit également être changée pour garantir la prise en compte de cette valeur.

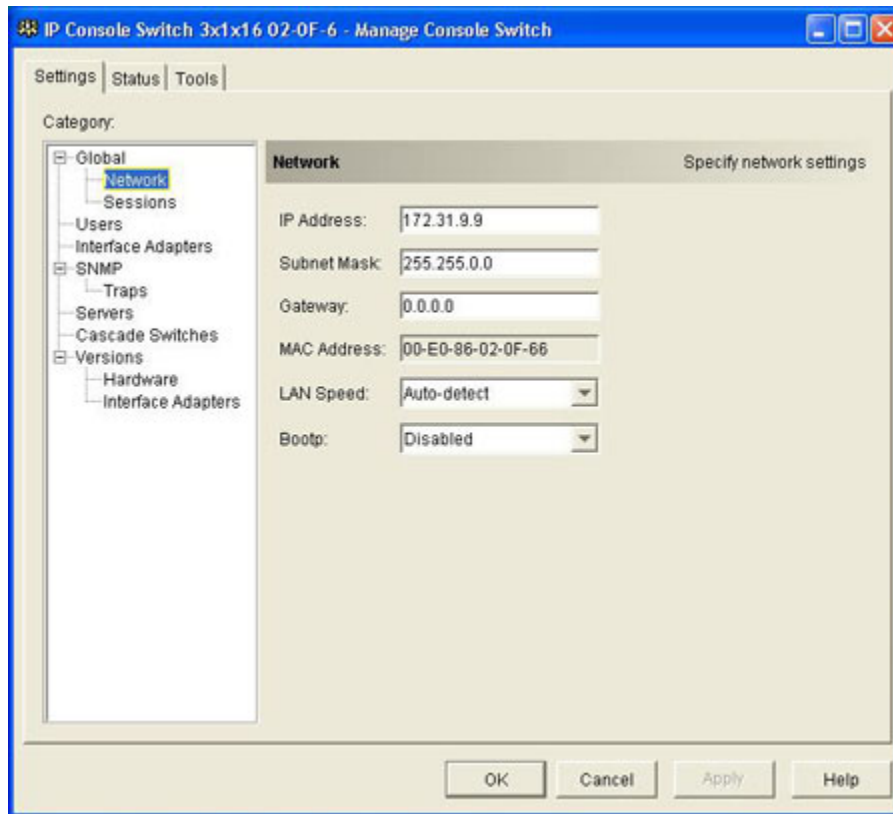


Figure 7-2 : Sous-catégorie Network (réseau)

La sous-catégorie **Sessions** permet de spécifier la valeur **Video sessions timeout** (Délai d'attente des sessions vidéo), qui configure le commutateur de console de façon qu'il ferme une session vidéo inactive après un nombre spécifié de minutes, et d'afficher le niveau de cryptage du clavier et de la souris.

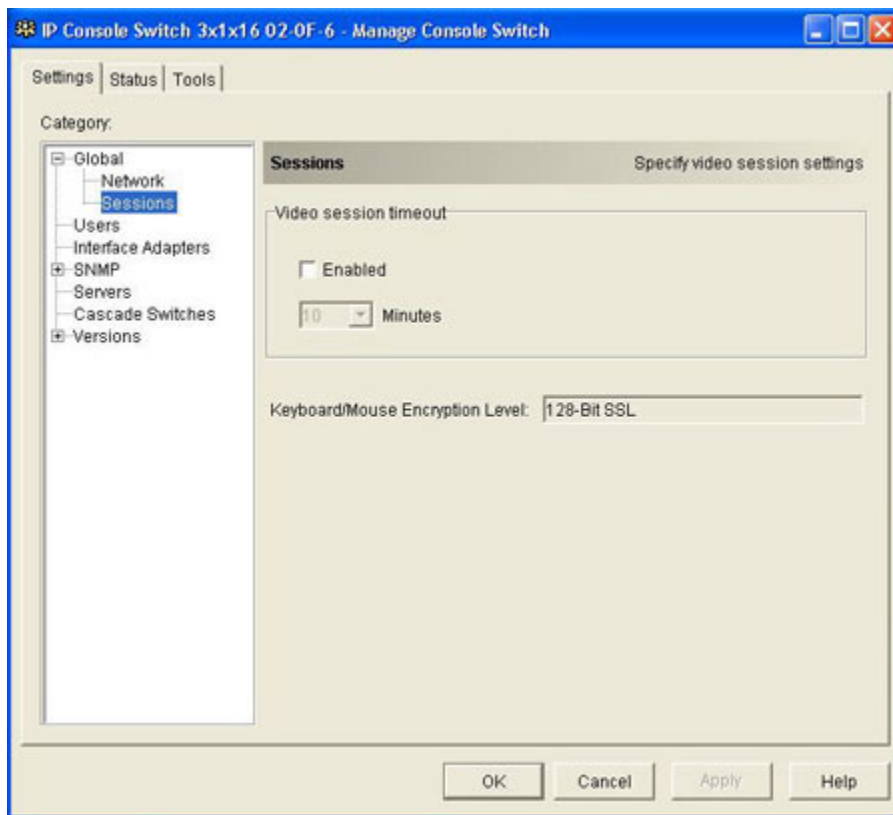


Figure 7-3 : Sous-catégorie Sessions



## Définition de comptes utilisateur

La catégorie **Users** (Utilisateurs) permet de configurer des comptes utilisateur. Lorsque vous sélectionnez la catégorie **Users** pour la première fois, la fenêtre **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console) extrait et affiche la liste des noms d'utilisateur et des niveaux d'accès actuels à partir du commutateur de console. Vous pouvez ajouter, modifier ou supprimer des utilisateurs dans cette liste. Vous pouvez affecter deux niveau d'accès : Admin (Administrateur) ou User (Utilisateur). Le niveau d'accès utilisateur (**User Access Level**) permet d'affecter des droits d'accès serveur individuels à un utilisateur.

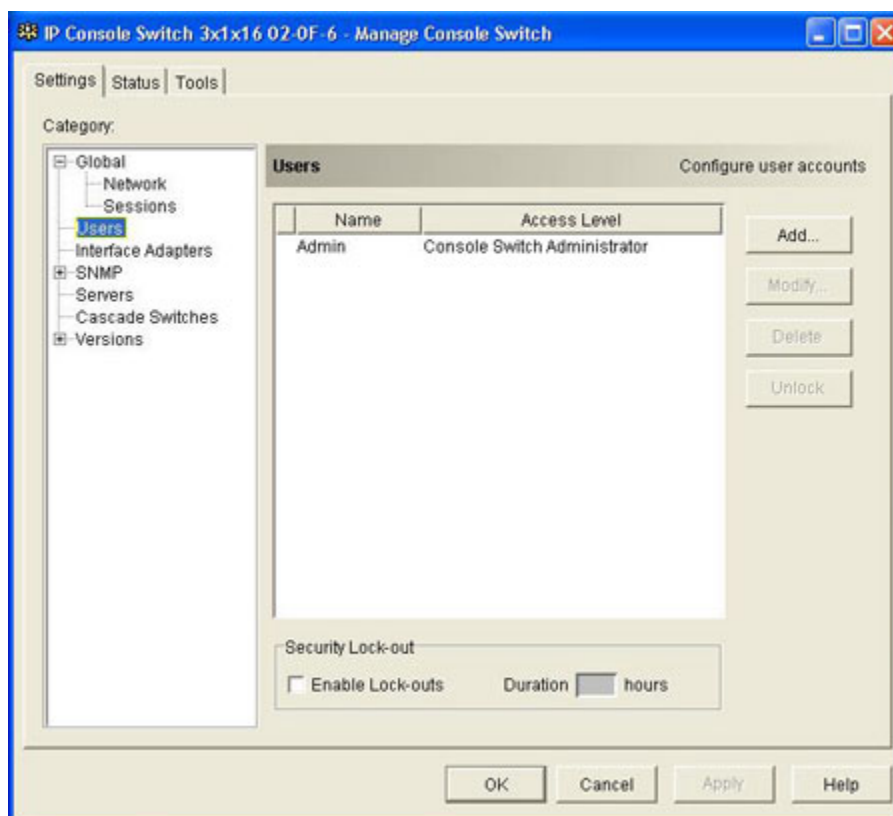


Figure 7-4 : Catégorie Users (utilisateurs)

La fonction Security Lock-out (Verrouillage de sécurité) permet de verrouiller des utilisateurs s'ils tentent d'entrer un mot de passe non valide à cinq reprises consécutives. Vous pouvez configurer les paramètres de verrouillage de sécurité, ainsi que déverrouiller tout utilisateur par l'intermédiaire de la catégorie **Users** (utilisateurs).

**Tableau 7-1: Droits des niveaux d'accès utilisateur**

Opérations	Admin	Utilisateur
Configurer des paramètres globaux et réseau (mode de sécurité, délai et SNMP)	Oui	Non
Réinitialiser le système	Oui	Non
Mise à niveau FLASH	Oui	Non
Administrer des comptes utilisateur	Oui	Non
Configurer des paramètres de port	Oui	Non
Surveiller l'état du serveur	Oui	Non
Accès au périphérique cible	Oui	Affecté par l'administrateur

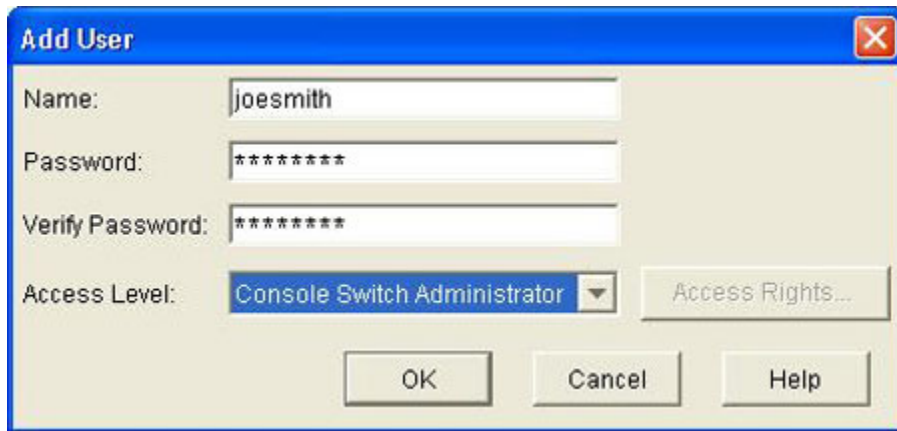
## Ajout ou modification d'un utilisateur

Pour ajouter ou modifier un utilisateur :

1. Sélectionnez l'utilisateur dans la catégorie Users (utilisateurs).
2. Cliquez sur **Add** (Ajouter) pour ajouter un nouvel utilisateur. La boîte de dialogue **Add User** (Ajouter un utilisateur) s'affiche.

-ou-

Cliquez sur **Modify** (Modifier) pour modifier un utilisateur actuel. La boîte de dialogue **Modify User** (Modifier un utilisateur) s'affiche.



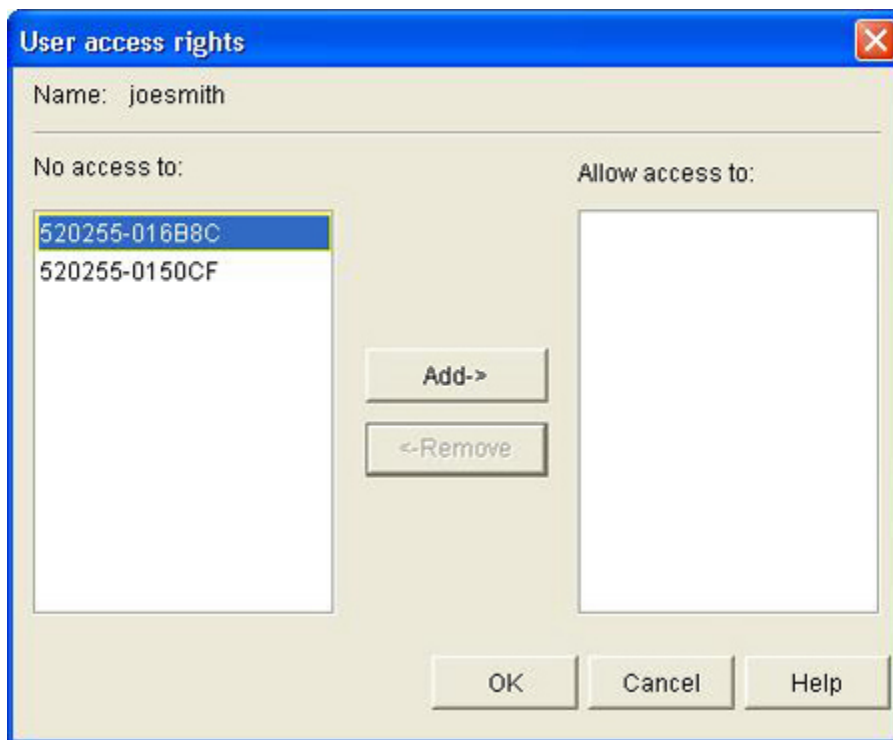
**Figure 7-5 : Boîte de dialogue Add User (Ajout d'un utilisateur)**

3. Entrez le nom d'utilisateur et le mot de passe (affecté à l'utilisateur) puis confirmez le mot de passe en le saisissant dans le champ **Verify Password** (Vérification du mot de passe).

**IMPORTANT** : les mots de passe doivent comporter entre 5 et 16 caractères alphanumériques dont des majuscules et des minuscules.

**REMARQUE** : le bouton **Access Rights** (Droits d'accès) n'est activé que lorsqu'un élément est sélectionné dans la liste déroulante **Access Level** (Niveau d'accès).

4. Sélectionnez le niveau d'accès approprié pour l'utilisateur dans la liste déroulante **Access Level** (Niveau d'accès). Si vous sélectionnez l'option **User** (Utilisateur), le bouton **Access Rights** (Droits d'accès) s'active.
  - a. Cliquez sur **Access Rights** (Droits d'accès) pour sélectionner des serveurs individuels pour cet utilisateur. La boîte de dialogue **User access rights** (Droits d'accès utilisateur) s'affiche.



**Figure 7-6 : Boîte de dialogue User access rights  
(Droits d'accès utilisateur)**

- b. Dans la colonne gauche, sélectionnez un serveur pour lequel cet utilisateur doit avoir des droits d'accès. Cliquez sur **Add** (Ajouter).
  - c. Dans la colonne droite, sélectionnez un serveur duquel vous souhaitez retirer les droits d'accès d'un utilisateur. Cliquez sur **Remove** (Retirer).
  - d. Répétez les étapes b et c jusqu'à ce que la colonne droite reflète les accès aux serveurs appropriés pour cet utilisateur, puis cliquez sur **OK**.
5. Cliquez sur **OK** pour enregistrer les paramètres et revenir à la fenêtre principale, ou cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la fenêtre.

### Suppression d'un utilisateur

Pour supprimer un utilisateur :

1. Sélectionnez l'utilisateur dans la catégorie **Users** (utilisateurs).
2. Cliquez sur **Delete** (Supprimer). La boîte de dialogue **Confirm Deletion** (Confirmation de la suppression) s'affiche.
3. Cliquez sur **Yes** (Oui) pour confirmer la suppression, ou sur **No** (Non) pour quitter la fenêtre sans supprimer l'utilisateur.

### Verrouillage et déverrouillage de comptes utilisateur

Si un utilisateur entre un mot de passe non valide à cinq reprises consécutives, la fonction **Security Lock-out** (Verrouillage de sécurité) désactive temporairement ce compte. Si un utilisateur effectue une nouvelle tentative de connexion, l'application client affiche un message d'erreur. Tous les comptes (utilisateur et administrateur) sont soumis à cette stratégie de verrouillage.

Un administrateur peut spécifier le nombre d'heures (1 à 99) de verrouillage des comptes. Lorsque l'option **Enable Lock-outs** (Activer les verrouillages) n'est pas sélectionnée, la fonction de verrouillage de sécurité est désactivée et aucun utilisateur ne peut être verrouillé.

Si un compte est verrouillé, il le reste jusqu'à ce que la période définie par l'option **Duration Hour** (Durée en heures) se soit écoulée, que le commutateur de console ait été mis hors tension puis de nouveau sous tension, ou qu'un administrateur ait déverrouillé le compte par l'intermédiaire de la fonction de supervision du commutateur de console.

## Déverrouillage d'un compte

Pour déverrouiller un compte :

1. Sélectionnez l'utilisateur dans la catégorie **Users** (utilisateurs).
2. Cliquez sur **Unlock** (Déverrouiller). L'icône de verrouillage en regard du nom de l'utilisateur disparaît.
3. Cliquez sur **OK** ou sur **Apply** (Appliquer). L'utilisateur peut de nouveau se connecter.

-ou-

Cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la fenêtre sans enregistrer.

## Spécification de la durée de verrouillage de sécurité

Pour spécifier la période pendant laquelle un compte utilisateur demeure verrouillé :

1. Sélectionnez l'utilisateur dans la catégorie **Users** (utilisateurs).
2. Cochez **Enable Lock-outs** (Activer les verrouillages).
3. Entrez le nombre d'heures pendant lesquelles un utilisateur est verrouillé (1 à 99) dans le champ **Enable Lock-outs** (Activer les verrouillages).
4. Cliquez **Apply** (Appliquer), puis sur **OK**.

## Désactivation du verrouillage de sécurité

Pour désactiver la fonction de verrouillage de sécurité :

1. Sélectionnez l'utilisateur dans la catégorie **Users**.
2. Cochez **Enable Lock-outs** (Activer les verrouillages).
3. Cliquez **Apply** (Appliquer), puis sur **OK**.

**REMARQUE :** la désactivation de la fonction de verrouillage de sécurité n'a pas d'effet sur les utilisateurs qui sont déjà verrouillés.

## Affichage des adaptateurs d'interface

La catégorie **Interface Adapters** (adaptateurs d'interface) affiche la liste des adaptateurs d'interface reliés au commutateur de console IP et leur état, ainsi que le port, l'ID d'adaptateur d'interface, le type et la langue. Un cercle vert indique que l'adaptateur d'interface est en ligne. Un cercle jaune indique que l'adaptateur d'interface fait actuellement l'objet d'une mise à niveau, et un X rouge indique que l'adaptateur d'interface est hors ligne.

**REMARQUE :** les colonnes d'état, de port, d'ID et de type de l'adaptateur d'interface peuvent être triées en sélectionnant le nom de la colonne.

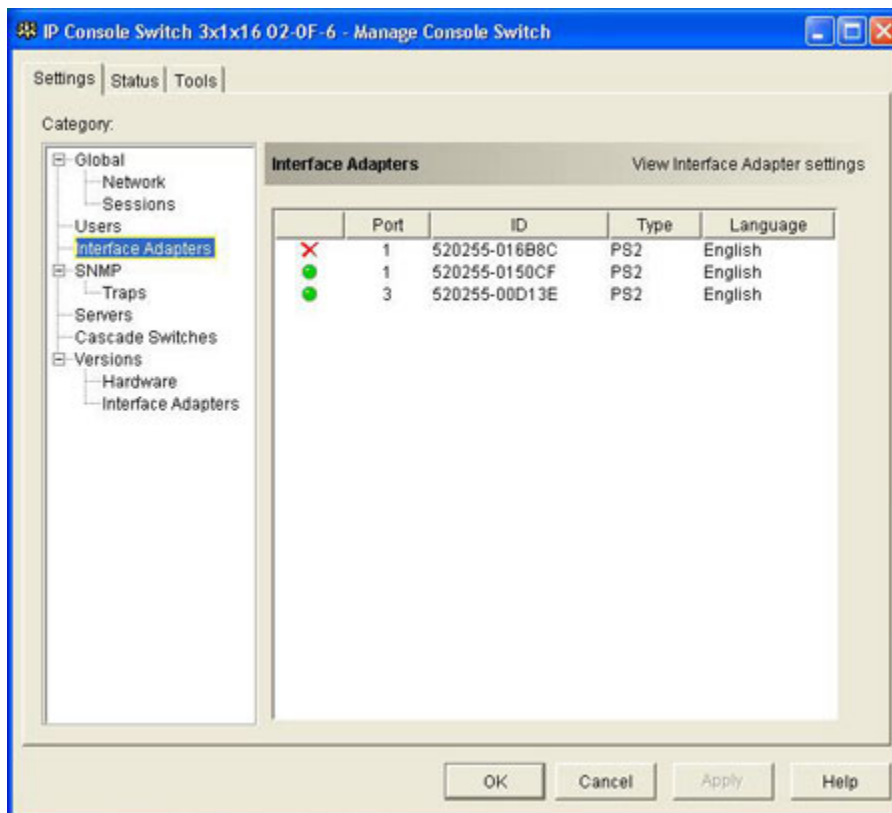


Figure 7-7 : Catégorie Interface Adapters (adaptateurs d'interface)

## Activation et configuration de SNMP

SNMP (Simple Network Management Protocol) est un protocole utilisé pour communiquer des informations de supervision entre des applications de supervision de réseau et des commutateurs de console. D'autres gestionnaires SNMP peuvent communiquer avec votre commutateur de console en accédant à MIB-II (Management Information Base) et à la partie publique du MIB d'entreprise. MIB-II est un MIB standard pris en charge par de nombreux serveurs SNMP.

Lorsque vous sélectionnez la catégorie **SNMP** pour la première fois, la fonction de supervision de commutateur de console extrait les paramètres SNMP de l'unité. La catégorie **SNMP** permet à l'utilisateur d'entrer des informations système et des community strings, de désigner les stations de supervision permettant de superviser le commutateur de console et de recevoir les traps SNMP à partir du commutateur de console. Si vous sélectionnez **Enable SNMP** (Activer SNMP), l'unité répond aux requêtes SNMP sur le port UDP (User Datagram Protocol) 161. Le port 161 est le port UDP standard utilisé pour envoyer et extraire des messages SNMP.

**REMARQUE :** la fonction de supervision du commutateur de console utilise SNMP dans un tunnel sécurisé pour superviser les commutateurs de console. Pour cette raison, le port UDP 161 peut être exposé sur des pare-feu. Vous devez exposer le port UDP 161 pour surveiller les commutateurs de console par l'intermédiaire d'un logiciel de supervision SNMP de tiers.

Il est possible de définir jusqu'à quatre gestionnaires autorisés et toutes les adresses IP sont définies, par défaut, comme étant vierges. Si les quatre entrées restent vides, toutes les adresses IP sont autorisées à lire et à écrire des données sur le commutateur de console IP, à condition qu'elles possèdent les community strings SNMP appropriées. Si l'une des entrées de gestionnaire SNMP autorisé est renseignée, l'accès est réservé uniquement aux gestionnaires SNMP autorisés qui ont été spécifiés.



Le paramètre des gestionnaires autorisés ne détermine pas si le logiciel IP Console Viewer peut afficher ou superviser le commutateur de console IP.

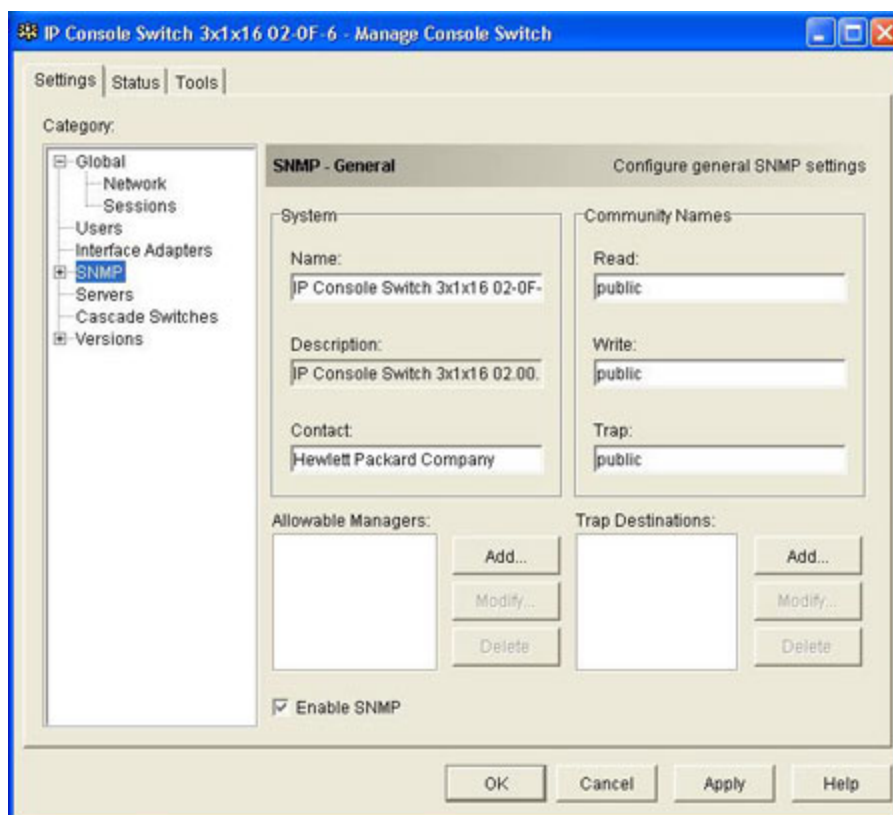


Figure 7-8 : Catégorie SNMP

## Configuration de paramètres SNMP généraux

Pour configurer les paramètres SNMP généraux :

1. Sélectionnez la catégorie **SNMP**.
2. Cochez **Enable SNMP** (Activer SNMP) pour configurer le commutateur de console pour qu'il réponde aux requêtes SNMP sur le port UDP 161.
3. Dans la section **System** (Système), entrez le nom de domaine complet du système dans le champ **Name** (Nom), une description dans le champ **Description** et une personne à contacter dans le champ **Contact**.
4. Entrez les noms de communauté respectivement dans les champs **Read** (Lecture), **Write** (Écriture) et **Trap**. Ces indications spécifient les community strings qui doivent être utilisées dans les actions SNMP. Les chaînes de lecture et d'écriture s'appliquent uniquement au protocole SNMP par l'intermédiaire du port 161 UDP et servent de mots de passe pour protéger l'accès au commutateur de console. Les valeurs peuvent comporter un maximum de 64 caractères.
5. Il est possible d'ajouter jusqu'à 4 stations de supervision SNMPP autorisées à surveiller le commutateur de console, comme par exemple Insight Manager 7, ou de laisser le champ vide pour permettre à n'importe quelle station de supervision SNMP de superviser le commutateur de console IP.

**REMARQUE :** l'ajout d'une adresse IP au champ **Allowable Managers** (Gestionnaires autorisés) n'empêche pas l'utilisateur de superviser le commutateur de console IP par l'intermédiaire du logiciel IP Console Viewer.

- a. Cliquez sur **Add** (Ajouter) pour définir un gestionnaire autorisé. La boîte de dialogue **Allowable Manager** (Gestionnaire autorisé.) s'ouvre.
- b. Entrez l'adresse IP de la station de supervision SNMP à ajouter.
- c. Cliquez sur **OK** pour ajouter une station de supervision SNMP. L'adresse IP s'affiche dans le champ **Allowable Manager** (Gestionnaire autorisé).

6. Il est possible d'ajouter dans le champ **Trap Destinations** (Destinations de trap) jusqu'à quatre destinations de trap SNMP vers lesquelles ce commutateur de console envoie des traps.
  - a. Cliquez sur **Add** (Ajouter) pour définir la destination de trap. La boîte de dialogue **Trap Destination** (Destination de trap) s'affiche.
  - b. Entrez l'adresse IP de la destination de trap à ajouter.
  - c. Cliquez sur **OK** pour ajouter une destination de trap. Un avertissement signalant la réinitialisation s'affiche.
7. Cliquez sur **OK** pour enregistrer les paramètres et fermer la fenêtre.

-ou-

Cliquez sur **Apply** (Appliquer) pour enregistrer les paramètres et laisser la fenêtre ouverte.

-ou-

Cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la fenêtre sans enregistrer.

### Activation d'un trap SNMP individuel

Un trap SNMP est un message envoyé par le commutateur de console IP à la station de supervision pour indiquer qu'un événement inhabituel s'est produit dans le commutateur et devrait éventuellement être examiné. Vous pouvez prévoir l'envoi de traps SNMP aux stations de supervision en désactivant ou en activant les cases appropriées dans la liste (l'option SNMP Authentication Failure Trap (Trap d'incident d'authentification SNMP) n'est pas activée par défaut).

Lorsque vous sélectionnez la catégorie **Traps** pour la première fois, la fonction **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console) extrait et affiche la liste des traps SNMP à partir du commutateur de console. Vous pouvez sélectionner **Enable All** (Activer tout) ou **Disable All** (Désactiver tout) pour facilement sélectionner toute la liste ou en annuler toutes les selections.

**REMARQUE :** le fichier CPQKVM.MIB, fourni sur le CD IP Console Viewer, est destiné à être utilisé avec Insight Manager 7 ou d'autres stations de supervision SNMP afin de recevoir correctement les traps SNMP.

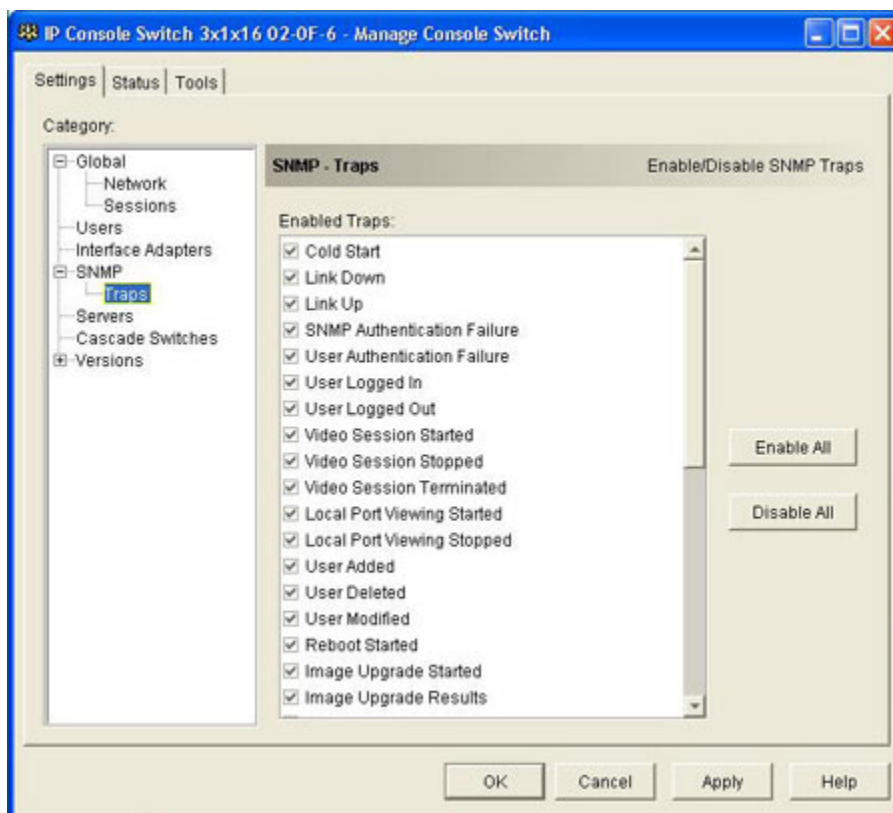


Figure 7-9 : Sous-catégorie traps SNMP

## **Affichage de la catégorie serveurs**

Lorsque vous sélectionnez la catégorie **serveurs** pour la première fois, la fonction de supervision du commutateur de console extrait les serveurs existants dans la base de données du logiciel IP Console Viewer, ainsi que des informations précisant comment les serveurs sont connectés au commutateur de console sélectionné. La catégorie **Servers** (serveurs) permet à l'utilisateur de visualiser la liste des serveurs récemment détectés et de mettre à jour la base de données du logiciel IP Console Viewer.

La colonne **Connections** (Connexions) affiche la connexion actuelle du serveur à un adaptateur d'interface ou un commutateur en cascade. Si le serveur est connecté à un adaptateur d'interface, l'ID de ce dernier s'affiche dans la colonne Connections. Si le serveur est connecté à un commutateur en cascade, c'est ce dernier qui s'affiche avec tous ses canaux.

Si vous sélectionnez un adaptateur d'interface ou un commutateur en cascade dans la colonne **Connections**, la fenêtre **Video Session Viewer** (Afficheur de sessions vidéo) s'ouvre.

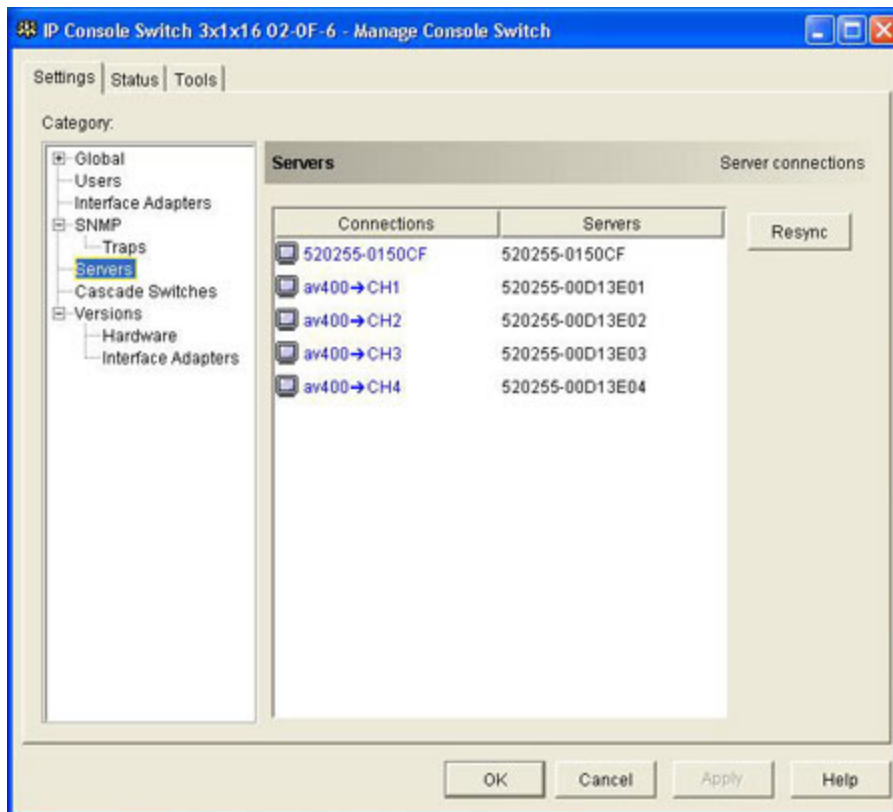


Figure 7-10 : Catégorie Servers (serveurs)

## Resynchronisation de la liste de serveurs

Vous pouvez resynchroniser périodiquement la base de données sur le client IP Console Viewer avec la base de données enregistrée dans le commutateur de console. Vous pouvez effectuer une resynchronisation si la station de travail analogique locale a changé de noms de serveur ou si des adaptateurs d'interface ont été ajoutés ou déplacés.

**REMARQUE :** cette procédure resynchronise uniquement votre client IP Console Viewer. Si vous utilisez plusieurs clients IP Console Viewer, enregistrez votre base de données locale resynchronisée et chargez-la sur les autres clients IP Console Viewer pour garantir la cohérence du système.

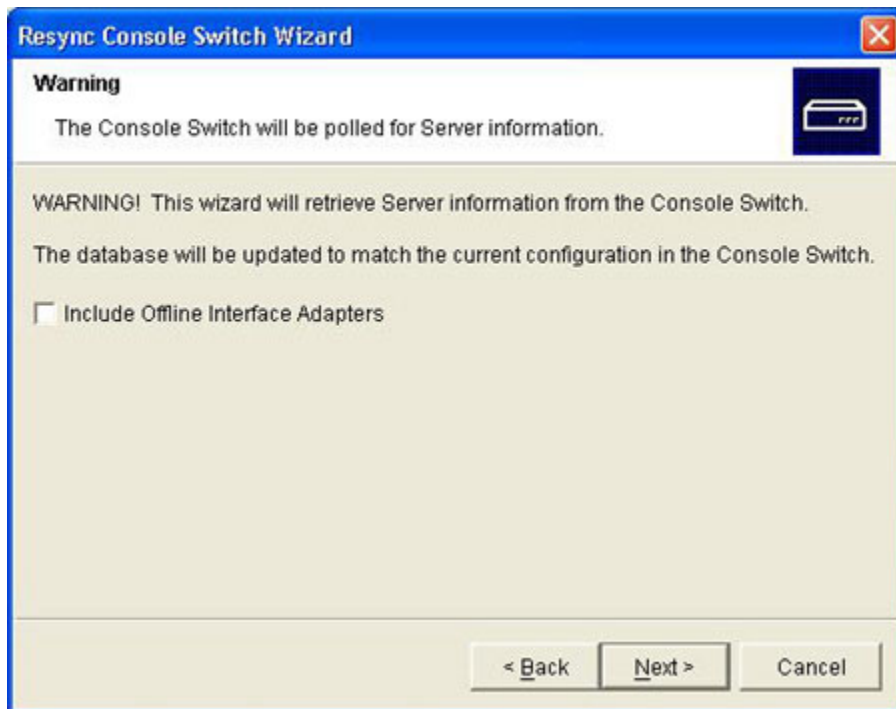
Pour resynchroniser la liste des serveurs :

1. Cliquez sur **Resync** (Resynchroniser). La fenêtre **Welcome to the Resync Console Switch Wizard** (Bienvenue dans l'Assistant de resynchronisation du commutateur de console) s'affiche.



**Figure 7-11 : Fenêtre Resync Console Switch Wizard (Assistant de resynchronisation du commutateur de console)**

2. Cliquez sur **Next** (Suivant). La fenêtre **Warning** (Avertissement) s'affiche.
3. (Facultatif) Cochez la case **Include Offline Interface Adapters** (Inclure des adaptateurs d'interface hors ligne) pour les serveurs hors tension.



**Figure 7-12 : Fenêtre Resync Warning  
(Avertissement de resynchronisation)**



4. Cliquez sur **Next** (Suivant). Une barre de progression s'affiche, indiquant que les informations du commutateur de console sont révisées.

Si aucun commutateur en cascade relié à un adaptateur d'interface n'a été détecté, la page **Completing the Resync Console Switch Wizard** (Fin d'exécution de l'assistant de resynchronisation du commutateur de console) s'affiche. Cliquez sur **Finish** (Terminer) pour quitter la page.

-ou-

Dès qu'un changement est détecté, la fenêtre **Detected Changes** (Modifications détectées) s'ouvre.

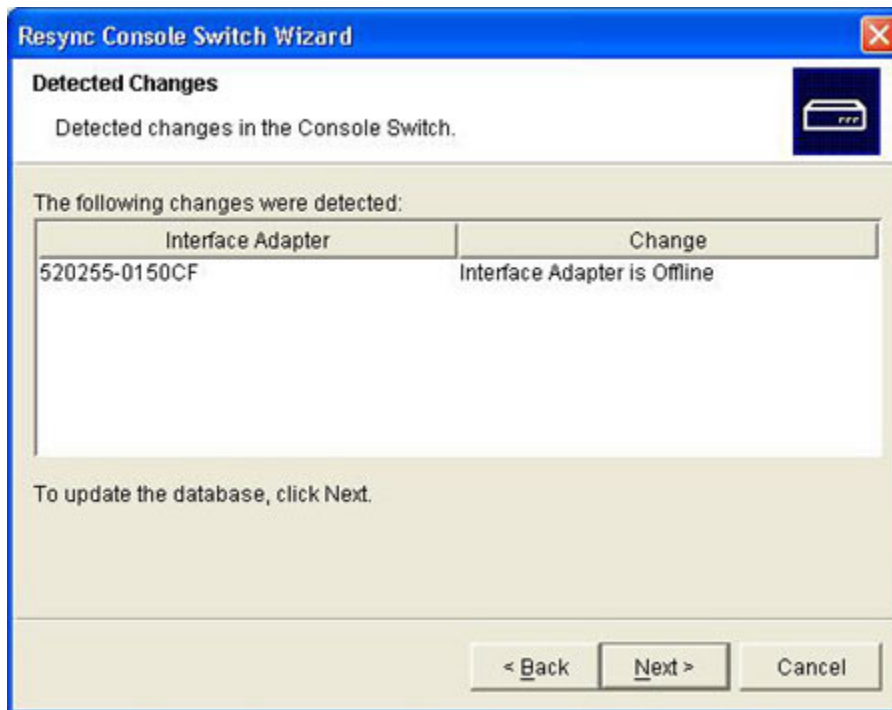


Figure 7-13 : Fenêtre Detected Changes (Modifications détectées)

5. Cliquez sur **Next** (Suivant) pour mettre à jour la base de données.

Aussitôt qu'un commutateur en cascade relié à au moins un adaptateur d'interface est détecté, la fenêtre **Enter Cascade Switch Information** (Entrer les informations sur le commutateur en cascade) s'affiche. Sélectionnez le type de commutateur en cascade connecté au commutateur de console dans le menu déroulant. Si le type que vous recherchez n'est pas disponible, vous pouvez l'ajouter en cliquant sur **Add** (Ajouter). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Configuration des connexions de commutateur en cascade » dans le présent chapitre.

6. Cliquez sur **Next** (Suivant). La fenêtre **Completing the Resync Console Wizard** (Fin d'exécution de l'Assistant de resynchronisation de la console) s'affiche.
7. Cliquez sur **Finish** (Terminer) pour quitter la page.

## Configuration des connexions d'un commutateur en cascade

La catégorie **Cascade Switches** (commutateurs en cascade) permet à l'utilisateur d'afficher, de modifier et d'ajouter des informations relatives à un commutateur encascade dans la base de données du logiciel IP Console Viewer. La liste **Assign Cascade Switch** (Affectation de commutateur en cascade) n'affiche que les ID des adaptateurs d'interface actuellement reliés à un commutateur en cascade dans la base de données.

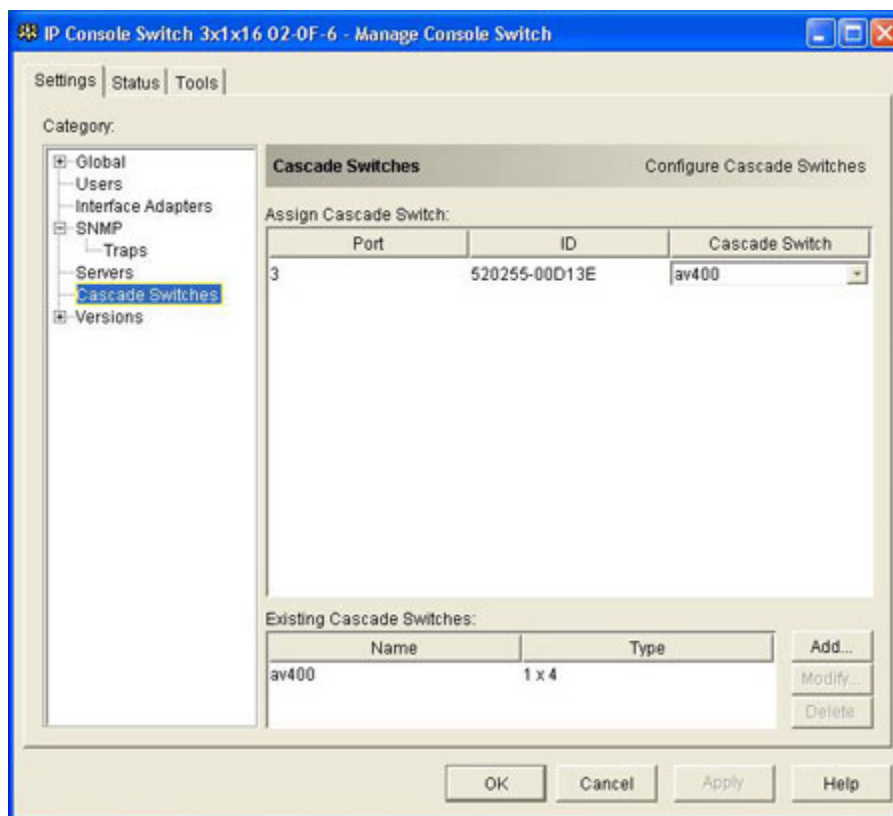


Figure 7-14 : Catégorie Cascade Switches (commutateurs en cascade)

Pour configurer la connexion d'un commutateur en cascade :

1. Cliquez sur la catégorie **Cascade Switches** (commutateurs en cascade).
2. Sélectionnez la liste déroulante **Cascade Switch** (Commutateur en cascade) en regard de la colonne ID, sélectionnez le commutateur en cascade à configurer, puis sélectionnez le type de commutateur de console à affecter.

-ou-

Si le commutateur de console de votre choix ne figure pas dans la liste déroulante, ajoutez-le dans la liste **Existing Cascade Switches** (Commutateurs en cascade existants) en cliquant sur **Add** (Ajouter). La boîte de dialogue **Add Cascade Switch** (Ajout d'un commutateur en cascade) s'affiche.

- a. Entrez le nom du commutateur de console, puis sélectionnez son type dans la liste.
  - b. Cliquez sur **OK** pour ajouter le commutateur de console. Le commutateur de console figure désormais dans la liste **Existing Switches** (Commutateurs existants) et dans la liste déroulante **Switch** (Commutateur).
3. Répétez l'étape 2 pour chaque adaptateur d'interface.
  4. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Apply** (Appliquer), puis sur **OK** pour enregistrer les nouveaux paramètres.

-ou-

Cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la fenêtre sans enregistrer.

## Mise à niveau du microprogramme

Vous pouvez mettre à niveau le microprogramme du commutateur de console ou des adaptateurs d'interface. Les adaptateurs d'interface peuvent être mis à niveau individuellement ou simultanément. Lorsqu'une mise à niveau est initialisée, un message s'affiche, indiquant l'état actuel. Lorsqu'une mise à niveau est en cours, vous ne pouvez pas en initialiser une autre.

Lorsque vous sélectionnez la catégorie **Versions** pour la première fois, la fonction de supervision du commutateur de console extrait les versions du microprogramme à partir de l'unité proprement dite. La sous-catégorie **Hardware** (matériel) affiche les informations de version de l'unité proprement dite. La sous-catégorie **Interface adapters** (adaptateur d'interface) vous permet d'afficher et de mettre à niveau tous les adaptateurs d'interface du système.

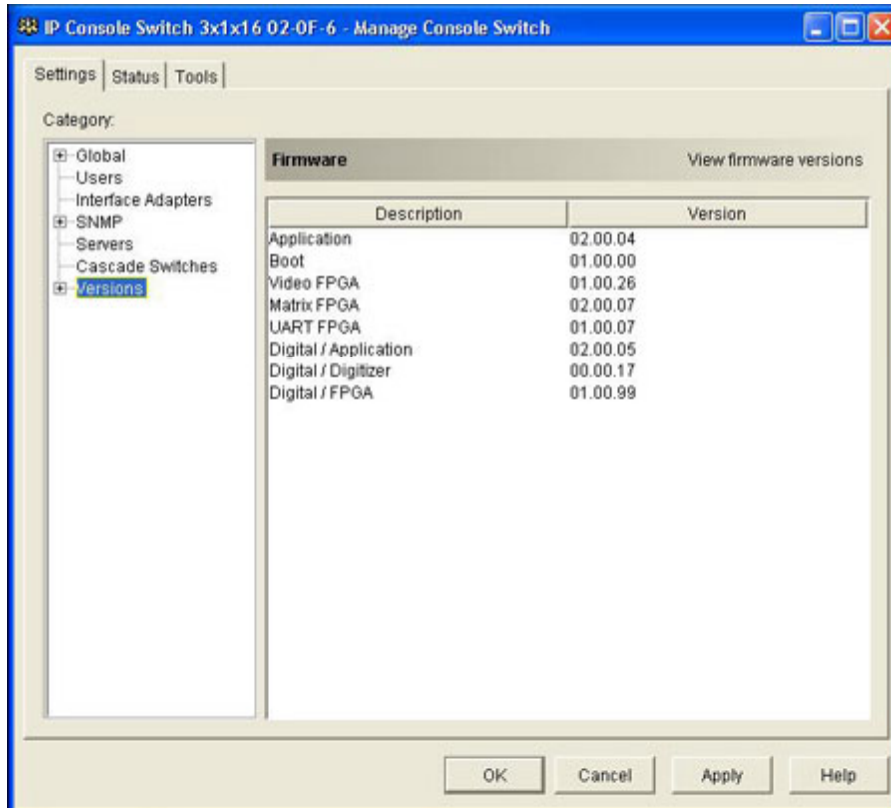
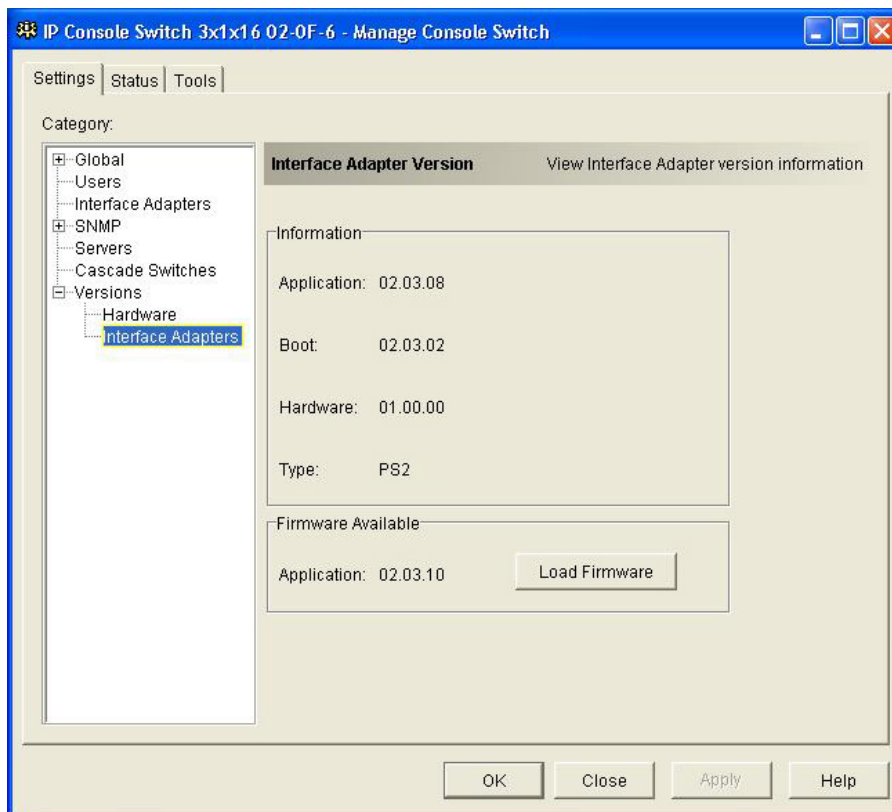


Figure 7-15 : Catégorie Versions

## Mise à niveau du microprogramme d'un adaptateur d'interface individuel

Pour mettre à niveau le microprogramme d'un adaptateur d'interface individuel :

1. Sélectionnez l'onglet **Settings** (Paramètres) dans la fenêtre **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console).
2. Sélectionnez **Versions, Interface Adapter** (Adaptateur d'interface).



**Figure 7-16 : Sous-catégorie Interface Adapter Version (version d'adaptateur d'interface)**

3. Sélectionnez la liste déroulante d'ID et l'adaptateur d'interface pour lequel vous souhaitez afficher des informations relatives au microprogramme.

Les ID affichés dans la liste déroulante sont une combinaison d'ID et de noms de serveur ou de noms de commutateur de console, selon l'élément relié à l'adaptateur d'interface. Si l'adaptateur d'interface n'est relié à aucun élément, la liste déroulante affiche **None** (Aucun).

Une fois l'adaptateur d'interface sélectionné, les informations relatives au microprogramme s'affichent dans la zone **Information**.

4. Comparez le contenu de la zone **Information** à la zone **Firmware Available** (Microprogramme disponible) pour voir la mise à niveau de microprogramme accessible pour l'adaptateur d'interface. Si l'adaptateur d'interface nécessite une mise à niveau, cliquez sur **Load Firmware** (Chargement du microprogramme). Pendant l'opération de mise à niveau, un message de progression s'affiche sous la boîte de dialogue **Firmware Available** (Microprogramme disponible) et le bouton **Load Firmware** (Chargement du microprogramme) se désactive. Lorsque la mise à niveau est terminée, un message s'affiche pour confirmer l'opération.
5. Recommencez les étapes 2 à 4 pour chaque adaptateur d'interface à mettre à niveau.
6. Une fois l'opération terminée, cliquez sur **OK**.

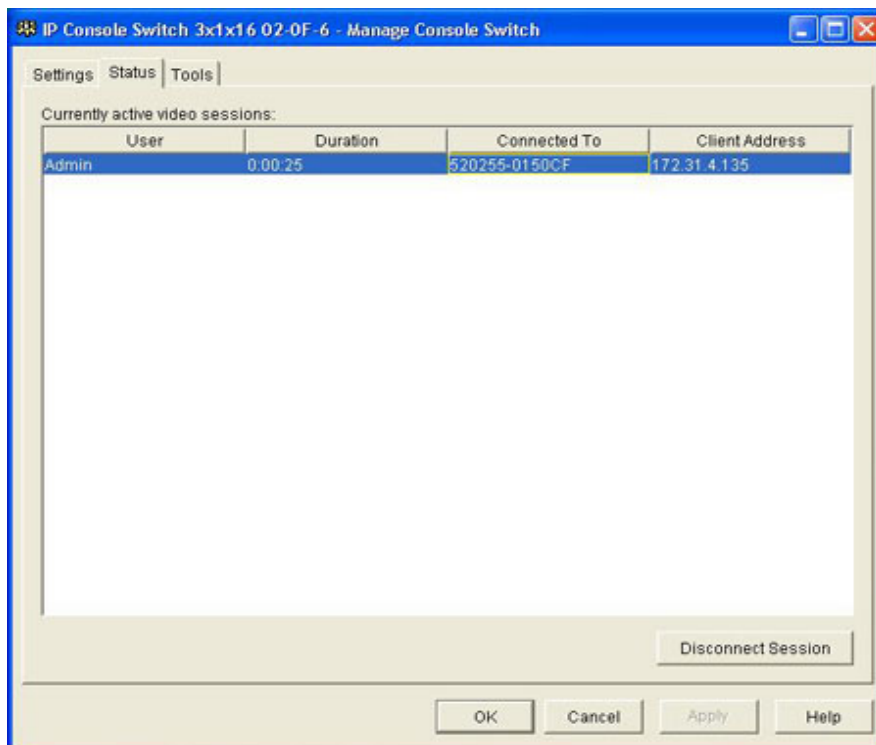
## Supervision des sessions utilisateur

Vous pouvez afficher et déconnecter les connexions actives et déverrouiller des comptes utilisateur en sélectionnant l'onglet **Status** (État) dans **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console). Vous pouvez afficher la durée de connexion de l'utilisateur, le nom du serveur ou de l'adaptateur d'interface auquel l'utilisateur est connecté et l'adresse du système de ce dernier.

## Contrôle de l'état utilisateur

Pour déconnecter une session utilisateur :

1. Sélectionnez l'onglet **Status** (État). La fenêtre **Currently active video sessions** (Sessions vidéo actuellement actives) s'affiche.



**Figure 7-17 : Fenêtre Currently active video sessions  
(Sessions vidéo actuellement actives)**

2. Cliquez sur un ou plusieurs utilisateurs à déconnecter.
3. Cliquez sur **Disconnect Session** (Déconnecter la session). La boîte de dialogue **Confirm Disconnect** (Confirmation de la déconnexion) s'affiche.
4. Cliquez sur **Yes** (Oui) pour confirmer la déconnexion puis sur **OK**.  
-ou-  
Cliquez sur **No** (Non) pour quitter la fenêtre sans exécuter la commande de déconnexion.



## Utilisation de l'onglet Tools

L'onglet **Tools** (Outils) vous permet de procéder aux opérations de réinitialisation, de mise à niveau du microprogramme, d'enregistrement et de restauration à la fois des fichiers de configuration et des fichiers de base de données utilisateur.

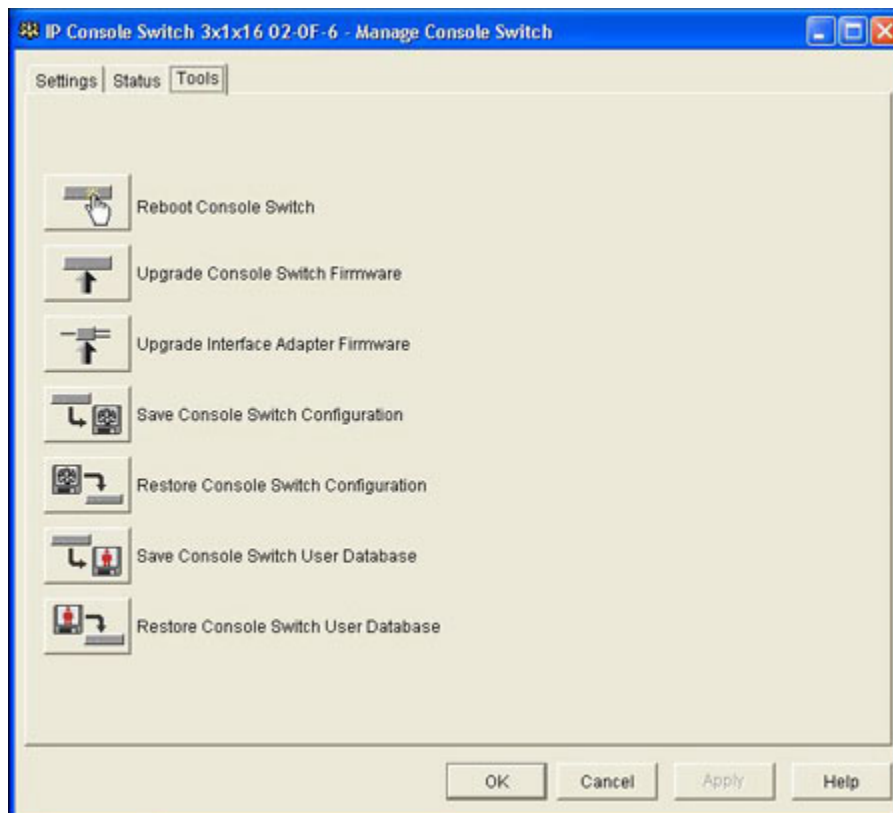


Figure 7-18 : Onglet Tools (Outils)

## Réinitialisation du système

Vous pouvez réinitialiser le commutateur de console IP à partir de l'onglet **Tools** (Outils) dans la fenêtre **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console). Dès que vous cliquez sur l'icône **Reboot Console Switch** (Réinitialisation du commutateur de console), le commutateur de console diffuse un message de déconnexion à tous les utilisateurs connectés, puis déconnecte l'utilisateur actuel et réinitialise immédiatement le commutateur de console.

Pour réinitialiser le commutateur de console :

1. Sélectionnez l'onglet **Tools** (Outils).
2. Cliquez sur l'icône **Reboot Console Switch** (Réinitialiser le commutateur de console). Un avertissement signalant la réinitialisation s'affiche.
3. Cliquez sur **Yes** (Oui).

## Mise à niveau du microprogramme du commutateur de console

Vous pouvez mettre à niveau le microprogramme du commutateur de console IP ou de l'adaptateur d'interface. Il est possible de mettre à niveau l'adaptateur d'interface individuellement ou simultanément.

Pour exécuter des téléchargements TFTP, il faut d'abord activer le protocole TFTP. Pour plus d'informations, reportez-vous au *Manuel de l'utilisateur du commutateur de console IP HP* fourni sur le CD Documentation livré avec ce kit.

Pour mettre à niveau le microprogramme du commutateur de console :



**ATTENTION :** ne mettez pas le commutateur de console hors tension lorsqu'il est en cours de mise à niveau. Cette opération peut durer 10 minutes.

---

1. Sélectionnez l'onglet **Tools** (Outils).
2. Cliquez sur l'icône **Upgrade Console Switch Firmware** (Mise à niveau du microprogramme de console). La boîte de dialogue **Upgrade Console Switch Firmware** (Mise à niveau du microprogramme du commutateur de console) s'ouvre. Entrez l'adresse IP du serveur TFTP sur lequel se trouve le microprogramme ainsi que le nom de fichier du microprogramme et l'emplacement de son répertoire.



**Figure 7-19 : Boîte de dialogue Upgrade Console Switch Firmware (Mise à niveau du microprogramme du commutateur de console)**

3. Cliquez sur **Upgrade** (Mettre à niveau). Le bouton **Upgrade** (Mettre à niveau) se désactive et un message de progression s'affiche. Dès que le transfert du fichier TFTP est terminé, un message apparaît invitant l'utilisateur à confirmer la réinitialisation du commutateur. Le nouveau microprogramme ne sera pas appliqué qu'après réinitialisation du commutateur de console.

4. Cliquez sur **Yes** (Oui) pour réinitialiser le commutateur de console. La boîte de dialogue **Upgrade Console Switch Firmware** (Mise à niveau du microprogramme du commutateur de console) affiche un message de progression indiquant que la mise à niveau est terminée et que la réinitialisation est terminée. Cliquez sur **Close** (Fermer) pour quitter la page.

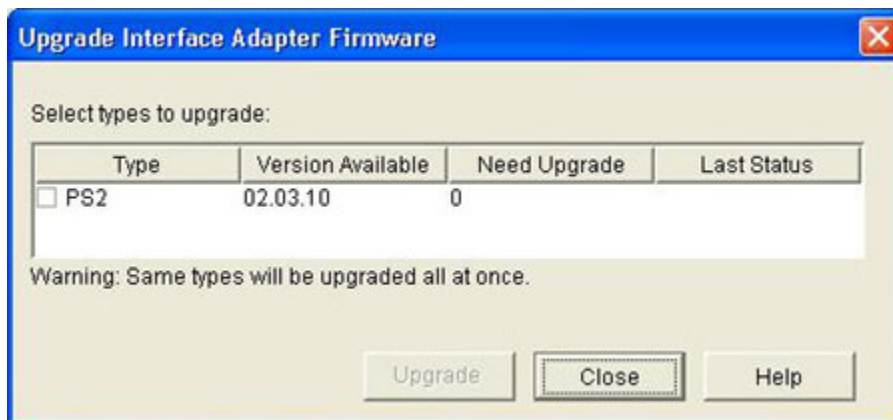
-ou-

Cliquez sur **No** (Non) pour réinitialiser le commutateur plus tard.

## Mise à niveau du microprogramme de plusieurs adaptateurs d'interface

Pour mettre à niveau le microprogramme de plusieurs adaptateurs d'interface :

1. Sélectionnez l'onglet **Tools** (Outils).
2. Cliquez sur l'icône **Upgrade Interface Adapter Firmware** (Mise à niveau du microprogramme d'adaptateur d'interface). La boîte de dialogue **Upgrade Interface Adapter Firmware** (Mise à niveau du microprogramme d'adaptateur d'interface) s'ouvre.



**Figure 7-20 : Boîte de dialogue Upgrade Interface Adapter Firmware (Mise à niveau du microprogramme d'adaptateur d'interface)**

3. Cochez la case en regard du type (PS2) de l'adaptateur d'interface à mettre à niveau. La coche en regard du type (PS2) ne peut pas être sélectionnée si les microprogrammes des adaptateurs d'interface sont tous à jour.

4. Cliquez sur **Upgrade** (Mettre à niveau). Le bouton **Upgrade** (Mettre à niveau) se désactive. Dans la colonne **Last Status** (Dernier état), la mention **In Progress** (En cours) s'affiche jusqu'à ce que la mise à niveau de ce type d'adaptateur d'interface soit terminée. C'est alors la mention **Succeeded** (Mise à niveau achevée) qui apparaît. Le message **Firmware upgrade currently in progress** (Mise à niveau du microprogramme en cours) reste affiché à l'écran jusqu'à ce que tous les adaptateurs d'interface sélectionnés aient été mis à niveau.
5. Cliquez sur **Close** (Fermer) pour quitter la page.

## **Gestion des fichiers de configuration du commutateur de console**

Les fichiers de configuration contiennent tous les paramètres d'un commutateur de console, notamment les paramètres réseau, les configurations d'adaptateur d'interface, les paramètres SNMP et les serveurs reliés. Il est également possible d'écrire ces fichiers de configuration sur de nouveaux commutateurs de console afin d'éviter de configurer manuellement un nouveau commutateur de console.

**REMARQUE :** les informations relatives aux comptes utilisateur sont stockées dans la base de données utilisateur et non dans le fichier de configuration. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Gestion des bases de données utilisateur du commutateur de console » dans le présent chapitre.

## **Restauration et enregistrement des configurations du commutateur de console**

Pour lire et enregistrer une configuration dans un fichier à partir du commutateur de console :

1. Sélectionnez l'onglet **Tools** (Outils).
2. Cliquez sur l'icône **Save Console Switch Configuration** (Enregistrer une configuration du commutateur de console). La boîte de dialogue **Save IP Console Switch Configuration** (Enregistrement de la configuration du commutateur de console IP) s'ouvre.
3. Cliquez sur **Browse** (Parcourir) et sélectionnez un emplacement pour enregistrer le fichier de configuration. Cet emplacement s'affiche dans le champ **File Name:** (Nom de fichier).

4. Cliquez sur **Open** (Ouvrir), puis sur **Save** (Enregistrer). Le fichier de configuration est lu à partir du commutateur de console et enregistré à l'emplacement désiré. Une fenêtre de progression s'affiche.
5. Lorsque l'opération est terminée, un message vous invite à confirmer la fin de la lecture. Cliquez sur **OK** pour revenir à la fenêtre principale.

### Restauration d'un fichier de configuration sur un commutateur de console

Pour restaurer un fichier de configuration sur un commutateur de console :

1. Sélectionnez l'onglet **Tools** (Outils).
2. Cliquez sur l'icône **Restore Console Switch Configuration** (Restaurer une configuration du commutateur de console). La boîte de dialogue **Restore Console Switch Configuration** (Restauration de la configuration du commutateur de console) s'ouvre.
3. Cliquez sur **Browse** (Parcourir) et sélectionnez l'emplacement du fichier de configuration enregistré. Le nom du fichier et son emplacement s'affichent dans le champ **File Name** (Nom de fichier).
4. Cliquez sur **Open** (Ouvrir), puis sur **Restore** (Restaurer). Le fichier de configuration est écrit sur le commutateur de console. Une fenêtre de progression s'affiche.
5. Lorsque l'opération est terminée, un message vous invite à confirmer la fin de l'écriture. Cliquez sur **OK** pour revenir à la fenêtre principale.

### Gestion des bases de données utilisateur du commutateur de console

Les fichiers de base de données utilisateur contiennent tous les comptes utilisateur affectés à un commutateur de console. Vous pouvez enregistrer les fichiers de bases de données des comptes utilisateur pour configurer des comptes utilisateur sur plusieurs commutateurs de console en écrivant le fichier du compte utilisateur concerné sur le nouveau commutateur de console.

**REMARQUE :** le fichier de compte utilisateur est crypté et un message vous invite à créer un mot de passe lors de l'enregistrement du fichier. Vous devez entrer ce mot de passe lorsque vous écrivez le fichier sur une nouvelle unité.

## **Enregistrement des bases de données utilisateur du commutateur de console**

Pour enregistrer une base de données utilisateur à partir d'un commutateur de console :

1. Sélectionnez l'onglet **Tools** (Outils).
2. Cliquez sur l'icône **Save Console Switch Configuration** (Enregistrer une configuration du commutateur de console). La boîte de dialogue **Save Console Switch User Database** (Enregistrement de la base de données utilisateur du commutateur de console) s'ouvre.
3. Cliquez sur **Browse** (Parcourir) et sélectionnez un emplacement pour enregistrer le fichier de base de données utilisateur. Cet emplacement s'affiche dans le champ **File Name:** (Nom de fichier).
4. Cliquez sur **Open** (Ouvrir), puis sur **Save** (Enregistrer). Le fichier de base de données utilisateur est lu à partir du commutateur de console et enregistré à un emplacement. Une fenêtre de progression s'affiche.
5. Lorsque l'opération est terminée, un message vous invite à confirmer la fin de la lecture. Après confirmation, la boîte de dialogue **Save Console Switch User Database** (Enregistrement d'une base de données utilisateur de commutateur de console) se ferme et vous revenez à la fenêtre **Tools** (Outils).

## **Restauration de bases des données utilisateur du commutateur de console**

Pour restaurer un fichier de base de données utilisateur sur un commutateur de console :

1. Sélectionnez l'onglet **Tools** (Outils).
2. Cliquez sur l'icône **Restore Console Switch User Database** (Restaurer la base de données utilisateur du commutateur de console). La boîte de dialogue **Restore Console Switch Database** (Restauration de la base de données du commutateur de console) s'ouvre.
3. Cliquez sur **Browse** (Parcourir) et sélectionnez l'emplacement du fichier de base de données utilisateur enregistré. Le nom du fichier et son emplacement s'affichent dans le champ **File Name** (Nom de fichier).

4. Cliquez sur **Open** (Ouvrir), puis sur **Restore** (Restaurer). Le fichier de base de données utilisateur est écrit sur le commutateur de console. Une fenêtre de progression s'affiche.
5. Lorsque l'opération est terminée, un message vous invite à confirmer la fin de l'écriture. Après confirmation, la boîte de dialogue **Restore Console Switch User Database** (Restauration de la base de données utilisateur du commutateur de console) se ferme et vous revenez à la fenêtre **Tools** (Outils).

## Modification des propriétés d'un commutateur de console

Il est possible de modifier les propriétés d'un commutateur de console individuel en sélectionnant le commutateur dans la vue sélectionnée. La boîte de dialogue **Properties** (Propriétés) des commutateurs de console comporte plusieurs onglets.

- **General** (Général) - Permet à l'utilisateur de modifier le nom d'un commutateur de console, son type, son icône ou d'affecter au commutateur de console un site, un emplacement ou un dossier spécifique.
- **Network** (Réseau) - Permet à l'utilisateur d'établir une URL de navigateur pour ce commutateur de console.
- **Information** (Informations) - Vous permet d'entrer des informations relatives au commutateur de console dont une description, le nom d'un contact ou tout autre commentaire que l'utilisateur voudrait ajouter.

Pour modifier les propriétés d'un commutateur de console :

1. Sélectionnez un commutateur de console individuel dans la vue sélectionnée.
2. Sélectionnez **View** (Vue), **Properties** (Propriétés) dans le menu principal.

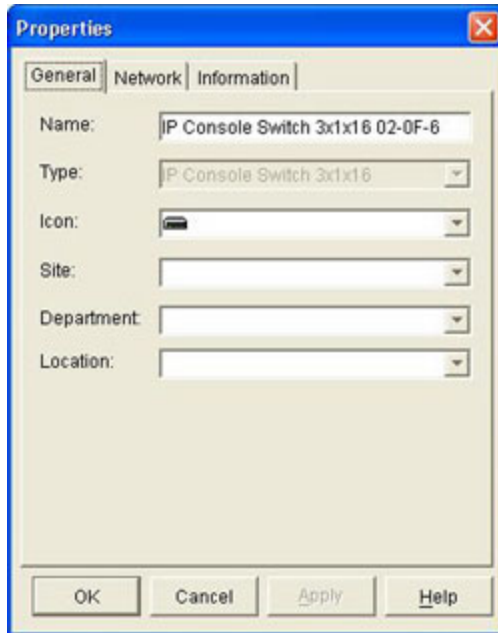
-ou-

Cliquez sur **Properties** (Propriétés).

-ou-

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le commutateur de console, puis sélectionnez **Properties** (Propriétés) dans la liste déroulante. La boîte de dialogue **Properties** s'affiche.





**Figure 7-21 : Fenêtre Console Switch General Properties (Propriétés générales du commutateur de console)**

3. Entrez le nouveau nom du commutateur de console. Un avertissement d'affiche si vous entrez un nom en double.
4. Ignorez le champ **Type**. Ce champ est en lecture seule pour les commutateurs de console.
5. Dans **Icon**, sélectionnez l'icône à afficher pour le commutateur de console.
6. (Facultatif) Sélectionnez le **site**, le **département** et l'**emplacement** auxquels vous souhaitez affecter le commutateur de console. Si une sélection ne figure pas dans la liste déroulante, entrez le nom de la nouvelle affectation souhaitée dans la zone de texte. Une fois entrée, l'option devient disponible dans la liste déroulante pour une future affectation.

7. (Facultatif) Sélectionnez l'onglet **Network** (Réseau) et entrez l'adresse IP. Ce champ peut contenir une notation d'adresse IP à points ou un nom de domaine. Les adresses en double ne sont pas autorisées et le champ ne peut pas être laissé vide. Vous pouvez entrer jusqu'à 128 caractères.



**Figure 7-22 : Onglet Network (Réseau)**

8. (Facultatif) Sélectionnez l'onglet **Information** et entrez la description de l'unité. Vous pouvez entrer n'importe quelle information dans ces champs.
9. Une fois vous avez terminé, cliquez sur **OK** pour enregistrer les nouveaux paramètres, ou cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la fenêtre sans enregistrer.

---

## Accès aux serveurs distants

Vous pouvez accéder aux serveurs distants dans la base de données locale en sélectionnant le dossier **All Servers** (Tous les serveurs) dans la vue des groupes ou en cliquant sur un serveur distant particulier à partir de la vue sélectionnée. Une fois que vous avez sélectionné un serveur distant, vous pouvez le superviser par l'intermédiaire de la fonction **Video Session Viewer** (Afficheur de sessions vidéo). Celle-ci offre à l'utilisateur un contrôle total sur le clavier, l'écran et la souris du serveur distant.

Vous pouvez également analyser une liste personnalisée de serveurs en activant la fonction d'affichage des serveurs dans la fenêtre Thumbnail Viewer (Afficheur des miniatures). Cette vue contient une série de cadres miniatures contenant chacun une petite version à l'échelle, non interactive d'une image d'écran du serveur. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Affichage de plusieurs serveurs à l'aide du mode d'analyse » du chapitre 9.

Pour accéder à un serveur distant :

1. Cliquez sur l'icône **Servers** (Serveurs) dans la fenêtre principale.
2. Double-cliquez sur le nom du serveur.

-ou-

Sélectionnez un serveur, puis cliquez sur l'icône **Launch KVM Session** (Lancer la session KVM).

-ou-

Cliquez avec le bouton droit sur le nom du serveur, puis sélectionnez l'icône **Launch KVM Session**.

-ou-

Cliquez sur un serveur et appuyez sur la touche **Entrée**. **Video Session Viewer** (Afficheur de sessions vidéo) démarre dans une nouvelle fenêtre.

## Recherche d'un serveur dans la base de données locale

Pour rechercher un serveur dans la base de données locale :

1. Cliquez sur l'icône **Servers** (Serveurs) dans la fenêtre principale.
2. Placez le curseur dans la zone de texte **Search** (Recherche) et entrez les informations relatives à la recherche.
3. Cliquez sur **Search**.
4. Examinez les résultats de la recherche.

-ou-

Cliquez sur **Clear Results** (Effacer les résultats) pour réafficher toute la liste.

## Recherche automatique d'un serveur dans la vue des listes

Pour rechercher un serveur automatiquement dans la vue des listes :

1. Cliquez sur l'icône **Servers** (Serveurs), puis cliquez sur un élément dans la vue des listes.
2. Entrez les premiers caractères du nom d'un serveur. La mise en surbrillance passe au premier nom de périphérique commençant par ces caractères.

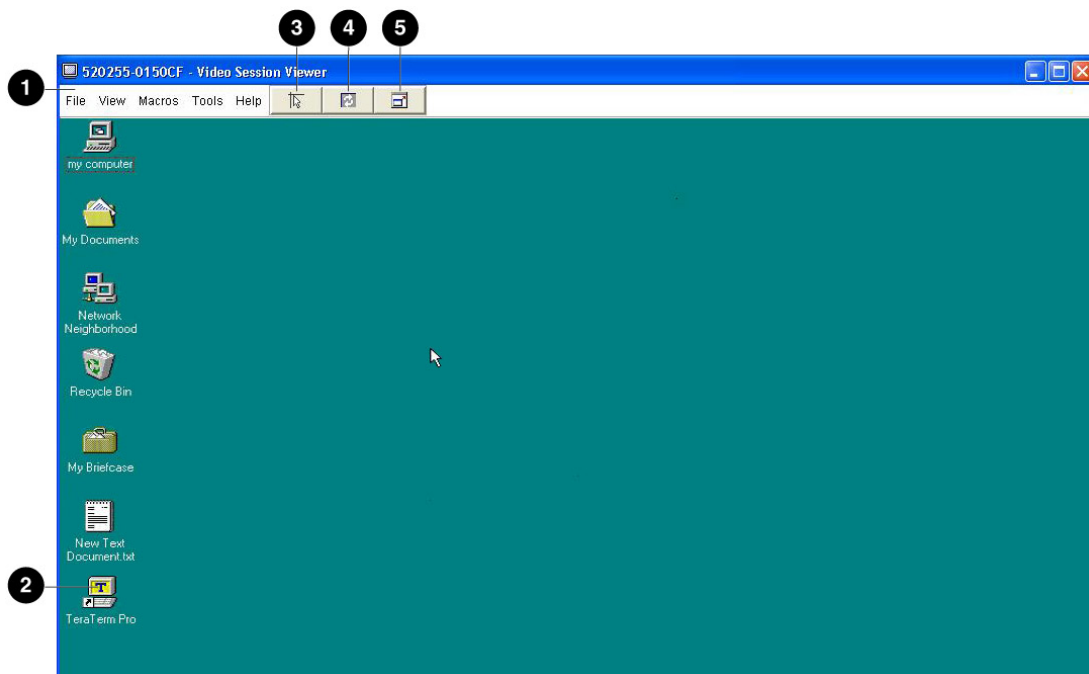
Pour réinitialiser la recherche afin de rechercher un autre périphérique, attendez quelques secondes, puis tapez les premiers caractères du serveur suivant.

---

## Supervision de serveurs distants

Après vous être connecté à un serveur, le bureau du serveur s’affiche dans une fenêtre séparée nommée **Video Session Viewer** (Afficheur de sessions vidéo). Vous voyez le curseur local et le curseur du serveur. Vous devrez éventuellement aligner ces curseurs s’ils ne se déplacent pas ensemble ou régler l’affichage vidéo s’ils présentent un comportement erratique. Pour plus d’informations sur l’alignement des curseurs, reportez-vous à la section « Alignement et réinitialisation de la souris » dans le présent chapitre.

La fenêtre **Video Session Viewer** donne accès à toutes les fonctions normales du serveur. Vous pouvez également effectuer des tâches spécifiques du composant **Viewer Session Viewer**, par exemple envoyer des macros-commandes au serveur.



**Figure 9-1 : Video Session Viewer (Afficheur de sessions vidéo)**

Élément	Description
1	Barre de menu – Permet d'accéder aux fonctions
2	Bureau du serveur – Permet une interaction avec le serveur par l'intermédiaire de cette fenêtre
3	Icône de mode plein écran – Vous permet d'étendre le bureau du serveur connecté pour remplir tout l'écran
4	Icône Refresh Video (Rafraîchissement vidéo) – Vous permet de régénérer l'image vidéo numérisée du bureau du serveur
5	Icône Align Local Cursor (Aligner le curseur local) – Permet de rétablir suivi et synchronisation entre le curseur local et le curseur du serveur distant.

## Expansion et rafraîchissement de la fenêtre Video Session Viewer (Afficheur de sessions vidéo)

Vous pouvez ajuster l’affichage en utilisant les trois icônes en haut de la fenêtre **Video Session Viewer**. La première icône, **Align Local Cursor** (Aligner le curseur local), permet d’aligner les curseurs de la souris. La deuxième icône, **Refresh Video** (Rafraîchissement vidéo), permet de rafraîchir l’affichage vidéo. La troisième icône, mode **Full Screen** (Plein écran), permet d’agrandir la fenêtre **Video Session Viewer** (Afficheur de sessions vidéo). Si vous choisissez d’agrandir la fenêtre **Video Session Viewer**, la barre de menu disparaît, mais une petite palette flottante apparaît avec ces trois boutons, la liste déroulante de macros et le nom du serveur.

### Alignement des curseurs locaux

Pour aligner les curseurs locaux, cliquez sur l’icône **Align Local Cursor** (Aligner le curseur local). Le curseur local s’aligne sur le curseur du serveur distant.

### Rafraîchissement de l’écran

Pour rafraîchir l’écran, cliquez sur l’icône **Refresh Video** (Rafraîchissement vidéo).

-ou-

À partir du menu **Video Session Viewer**, sélectionnez **View** (Affichage), **Refresh** (Rafraîchir). L’image vidéo numérisée est complètement régénérée.

## Extension en mode plein écran

Pour passer en mode plein écran, cliquez sur l'icône **Full Screen** (Plein écran).

-ou-

À partir du menu **Video Session Viewer**, sélectionnez **View** (Affichage), **Full Screen** (Plein écran). La fenêtre du bureau disparaît et seul le serveur connecté est visible. L'écran est redimensionné à 1024 x 768. Si le bureau a une résolution plus élevée, un arrière-plan noir entoure l'image de l'écran. La barre d'outils flottante s'affiche.

Pour quitter le mode plein écran, cliquez sur l'icône **Full Screen** de la barre d'outils flottante.

## Réglage de la fenêtre Video Session Viewer

Vous pouvez régler la résolution et la qualité de la fenêtre **Video Session Viewer**. Vous pouvez également agrandir votre session pour qu'elle occupe toute la surface de l'écran ou rafraîchir la vue à tout moment.

## Réglage de la taille de la fenêtre Video Session Viewer

La fonction **Video Session Viewer** vous permet de définir une mise à l'échelle automatique ou manuelle pour la fenêtre de l'afficheur. Lorsque la fonctionnalité **Auto Scale** (Mise à l'échelle automatique) est sélectionnée, le bureau conserve ses dimensions et c'est la fenêtre **Video Session Viewer** qui s'ajuste à la taille du bureau. En revanche, si l'option **Manual Scale** (Mise à l'échelle manuelle) est sélectionnée, une liste déroulante contenant une sélection de formats pris en charge par **Video Session Viewer** s'affiche.

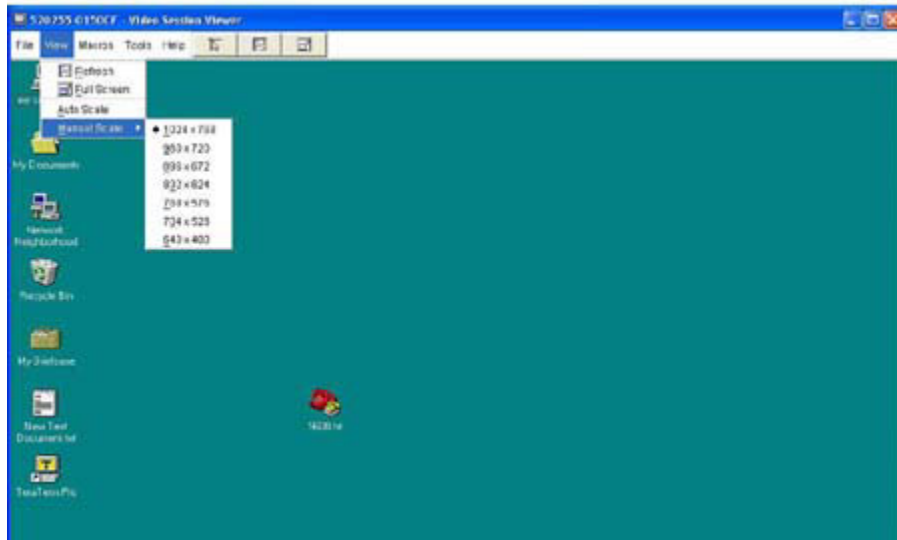


Pour régler la taille de la fenêtre **Video Session Viewer** :

Sélectionnez **View**, **Auto Scale** pour mettre automatiquement à l'échelle la fenêtre **Video Session Viewer**.

-Ou-

Sélectionnez **View, Manual Scale**, puis sélectionnez les dimensions de la fenêtre **Video Session Viewer**.

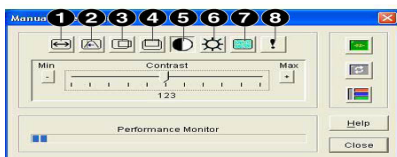


**Figure 9-2 : Mise à l'échelle manuelle de Video Session Viewer**

## Réglage de la qualité vidéo

La fenêtre **Video Session Viewer** permet un réglage vidéo automatique et manuel. Dans la plupart des cas, l'option **Automatic Video Adjustment** (Réglage vidéo automatique) optimise la vidéo pour le meilleur affichage possible.

L'analyseur de performances (**Performance monitor**) permet de contrôler le réglage des paramètres. Réglez les paramètres jusqu'à ce que l'analyseur de performances n'affiche plus de valeur.



**Figure 9-3 : Boîte de dialogue Manual Video Adjust (Réglage manuel de la vidéo)**

Élément	Description
1	Largeur de capture d'image – Règle la largeur d'image d'écran
2	Réglage fin d'échantillonnage de pixels – Ajuste la netteté des pixels de l'image d'écran
3	Position horizontale de capture d'image – Décale la position de l'image vers la gauche ou la droite
4	Position verticale de capture d'image – Règle la position verticale de l'image vers le haut ou vers le bas
5	Contraste – Augmente ou diminue le niveau de contraste de l'image
6	Luminosité – Augmente ou diminue l'intensité de l'image
7	Seuil de bruit – Règle le nombre de pixels dans un bloc entraînant la détection d'un changement et l'envoi des données vidéo au client
8	Seuil de priorité – Règle le niveau des modifications dans un bloc vidéo suffisant pour marquer le bloc en haute priorité

Pour ajuster la qualité vidéo de la fenêtre **Video Session Viewer** :

1. Sélectionnez **Tools** (Outils), **Manual Video Adjust** (Réglage manuel de la vidéo). La boîte de dialogue **Manual Video Adjust** s'affiche.
2. Cliquez sur l'icône à régler et déplacez le curseur ou cliquez sur les boutons **Min -** ou **Max +**. Les réglages sont immédiatement pris en compte.
3. Cliquez sur **Close** (Fermer) pour quitter la page.

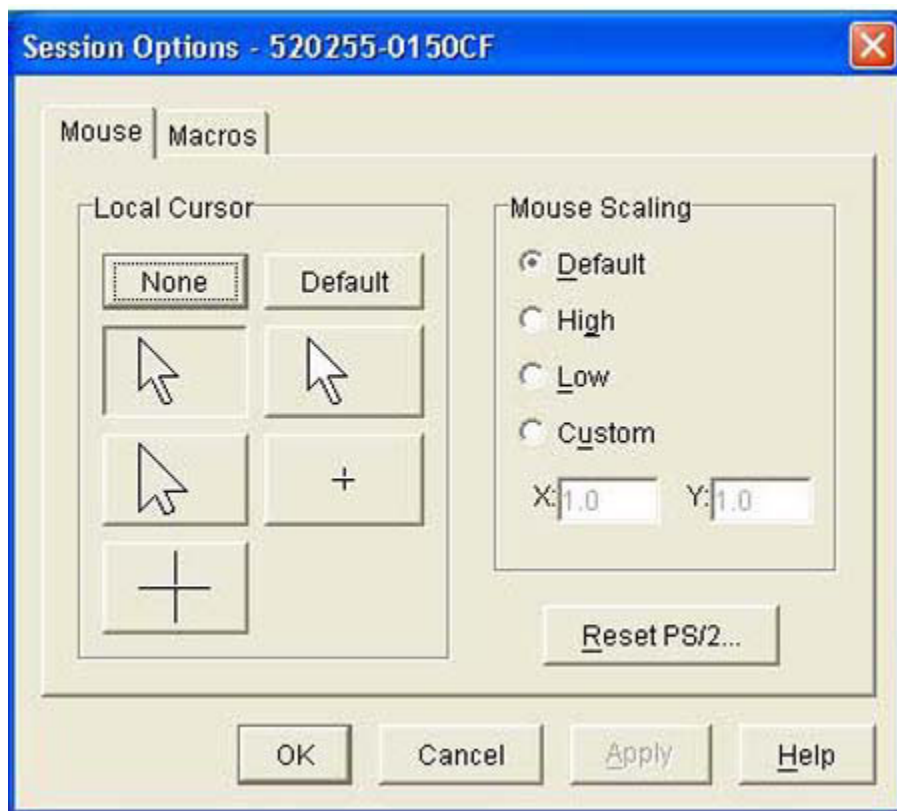
## Réglage de la souris Paramètres

La fenêtre **Video Session Viewer** permet de choisir l'une des cinq options de curseur de souris, définir la mise à l'échelle de la souris et resynchroniser cette dernière en cas d'anomalie de suivi. Les paramètres de la souris sont spécifiques du périphérique cible et peuvent être définis différemment pour chaque périphérique.

Pour régler les paramètres de la souris :

1. Sélectionnez **Tools** (Outils), **Session Options** (Options de session). La boîte de dialogue **Session Options** s'affiche.

**REMARQUE :** la boîte de dialogue **Session Options** ne contrôle que les paramètres du serveur sélectionné. Le nom de fichier du serveur sélectionné apparaît après « **Session Options** » dans la barre de titre de la boîte de dialogue **Session Options**.



**Figure 9-4 : Boîte de dialogue Session Options (Options de session)**

2. Sélectionnez l'onglet **Mouse**, puis cliquez sur l'icône du curseur à régler.
3. Cliquez sur **Apply** (Appliquer) pour contrôler les modifications, puis sur **OK** pour quitter l'écran.

## Réglage de la mise à l'échelle de la souris

Vous pouvez choisir l'une des trois options préconfigurées de mise à l'échelle de la souris ou définir votre propre mise à l'échelle personnalisée. Les trois paramètres préconfigurés sont les suivants : Default (Valeur par défaut) (1:1), High (Valeur élevée) (2:1) ou Low (Valeur faible) (1:2). Dans une mise à l'échelle de 1:1, chaque mouvement de la souris sur le bureau transmet un mouvement équivalent au serveur. Dans une mise à l'échelle de 2:1, le même mouvement de la souris envoie vers le serveur un mouvement multiplié par 2 (2X). Dans une mise à l'échelle de 1:2, le même mouvement de la souris envoie au serveur un mouvement divisé par 2 (1/2X). La sélection de **Custom** (Personnalisation) active les zones d'édition de mise à l'échelle **X** et **Y** de la souris. Les valeurs entrées dans les zones d'édition sont les coefficients de mise en échelle de la souris.

**REMARQUE :** HP recommande de régler la mise en échelle de la souris sur les valeurs suivantes : Default (1:1), High (2+:1) et Low (1:2). Si la souris nécessite une mise à l'échelle plus poussée, réglez les zones **X** et **Y** à 0,40.

Pour régler la mise à l'échelle personnalisée de la souris :

1. Sélectionnez **Tools** (Outils), **Session Options** (Options de session). La boîte de dialogue **Session Options** s'affiche.
2. Sélectionnez l'onglet **Mouse** (Souris).
3. Cochez la case **Custom** (Personnalisé). Les champs **X** et **Y** sont activés.
4. Entrez les valeurs de mise à l'échelle **X** et **Y**. Pour chaque entrée de mouvement de souris, celui-ci est multiplié par les coefficients de mise à l'échelle **X** et **Y**. Les plages d'entrée valides vont de 0,25 à 3,00.
5. Cliquez sur **Apply**, puis sur **OK** ou **Cancel** pour sortir.

## Alignement et réinitialisation de la souris

Si la souris ne répond plus correctement, vous pouvez l'aligner pour rétablir un suivi synchronisé ou pour réinitialiser la connexion PS/2. La réinitialisation de cette connexion simule la reconnexion d'une souris au serveur comme si vous procédiez à une déconnexion suivie d'une reconnexion. Lors de cet alignement, le curseur local s'aligne sur le curseur du serveur distant.



**ATTENTION :** si le serveur ne permet pas de déconnecter et de reconnecter la souris (la plupart des nouveaux ordinateurs l'autorisent), la souris se désactive et le serveur doit être réinitialisé.

---

### Alignement de la souris

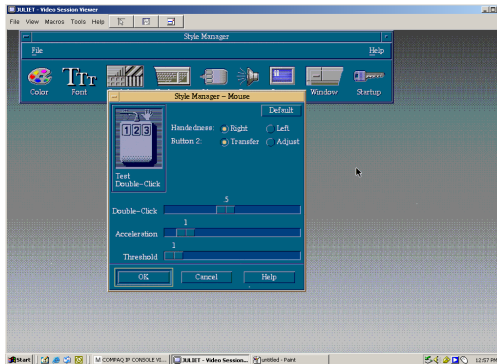
Pour aligner la souris sous la plupart des systèmes d'exploitation, cliquez sur **Align Local Cursor** (Aligner le curseur local).

#### Alignement de la souris sous UnixWare

Pour aligner la souris sous les systèmes d'exploitation UnixWare :

1. Réglez les paramètres du serveur local/cible comme suit dans **Style Manager** (Gestionnaire de styles) :
  - Handedness - Right (Droitier)
  - Button 2 (Bouton 2) - Right (Droit)
  - Double-click (Double-clic) – 0,5.
  - Acceleration (Accélération) - 1
  - Threshold (Seuil) - 1

2. Cliquez sur **OK**.



**Figure 9-5 : Fenêtre Style Manager (Gestionnaire de styles) sous UnixWare**

3. Depuis le commutateur de console distant, cliquez sur l'icône **Align Local Cursor** dans la barre des menus.

## Réinitialisation de la souris

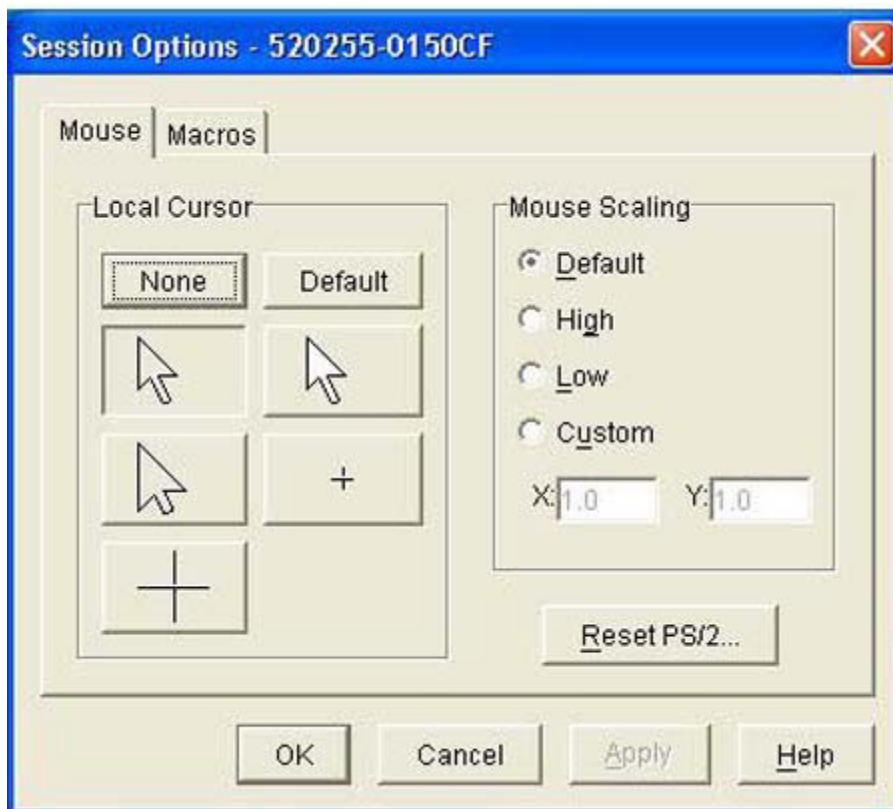
Le bouton **Reset PS/2** (Réinitialiser PS/2) réinitialise la connexion de la souris au serveur cible.



**ATTENTION :** le bouton **Reset PS/2** fonctionne sous Windows. La réinitialisation de PS/2 sous des systèmes d'exploitation autres que Windows pourrait causer un dysfonctionnement de la souris.

Pour réinitialiser la souris :

1. Dans la fenêtre **Video Session Viewer**, sélectionnez **Tools, Session Options**.  
La boîte de dialogue **Session Options** s'affiche.



**Figure 9-6 : Boîte de dialogue Session Options (Options de session)**

2. Sélectionnez l'onglet **Mouse** et cliquez sur **Reset PS/2** (Réinitialiser PS/2).  
Une boîte de dialogue demande confirmation.
3. Cochez la case **Reset PS/2**, puis cliquez sur **OK** ou **Cancel** pour sortir.



## Affichage de plusieurs serveurs en utilisant le mode d'analyse

La fenêtre **Video Session Viewer** permet d'afficher simultanément plusieurs serveurs au moyen de l'afficheur de miniatures du mode d'analyse. Cette vue contient une série de cadres miniatures contenant chacun une petite version à l'échelle, non interactive d'une image d'écran de serveur. Le nom du serveur et l'indicateur d'état s'affichent sous chaque miniature. La taille par défaut des miniatures est fonction du nombre de serveurs figurant dans la liste d'analyse.

### Analyse des serveurs

Au moyen de l'afficheur de miniatures, vous pouvez définir une séquence d'analyse pouvant compter jusqu'à 16 serveurs pour surveiller vos serveurs. Le mode d'analyse passe d'une image miniature à la suivante, établissant une connexion à un serveur et affichant une image du serveur actualisée pendant une période spécifiée par l'utilisateur (**View Time Per Server** (Durée d'affichage par serveur)), avant de se déconnecter de ce serveur et de passer à l'image miniature suivante. Vous pouvez également spécifier une période d'analyse entre miniatures (**Time Between Servers** (Intervalle entre serveurs)). Pendant cette période, vous voyez la dernière image miniature pour tous les serveurs dans la séquence d'analyse, bien que vous ne soyez connecté à aucun serveur.

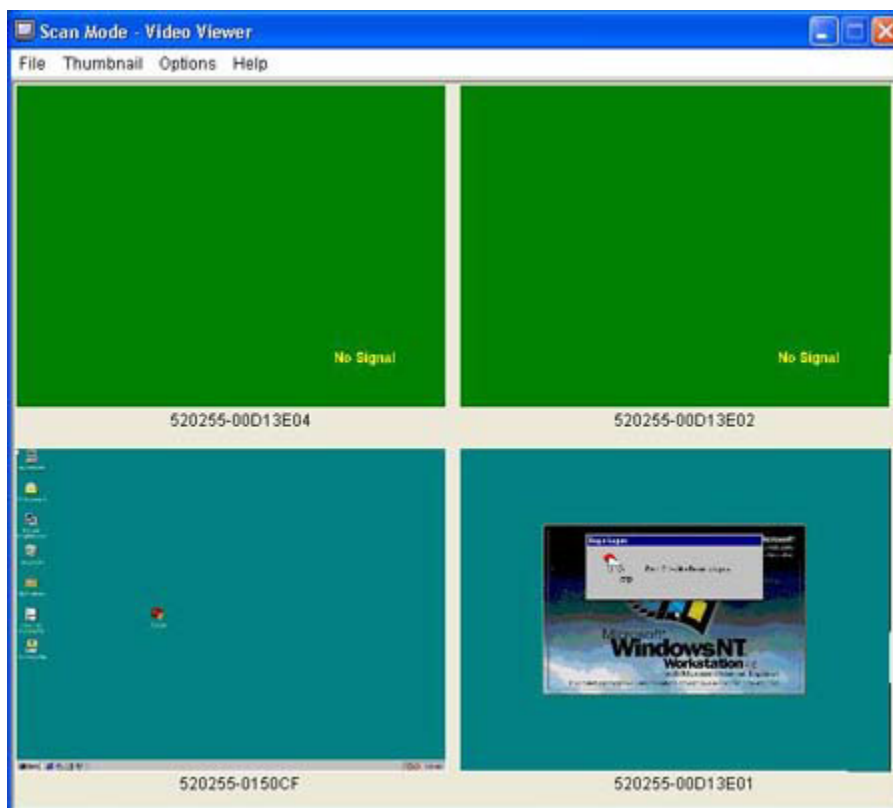
Lors du lancement initial de l'afficheur de miniatures, chaque cadre présente un arrière-plan blanc jusqu'à ce qu'une image de serveur soit affichée. Un voyant en bas de chaque cadre indique l'état du serveur. Un voyant vert indique qu'un serveur est actuellement analysé. Un voyant X rouge indique que la dernière analyse du serveur a échoué. L'analyse pourrait avoir échoué en raison d'un incident de données de connexion ou de chemin (le chemin du serveur sur le commutateur de console IP n'était pas disponible). L'info-bulle du voyant indique la raison de l'incident.

Le mode d'analyse a une priorité plus faible qu'une connexion active. Si vous avez ouvert une session interactive avec un serveur, ce dernier est ignoré dans la séquence d'analyse et l'analyse passe au serveur suivant. Aucun message d'erreur de connexion ne s'affiche. Après la fermeture de la session interactive, le serveur est de nouveau inclus dans la séquence d'analyse. Si un autre utilisateur a une connexion active à un serveur, cette miniature apparaît dans votre liste d'analyse.

## Accès au mode d'analyse

Pour accéder au mode d'analyse :

1. Dans la fenêtre IP Console Viewer, sélectionnez les onglets **Server**, **Sites** et **Folders**.
2. Sélectionnez deux serveurs ou plus en cliquant sur les serveurs tout en maintenant enfoncée la touche **Maj** ou **Contrôle**. La boîte de dialogue **Scan Mode** (Mode d'analyse) s'affiche.
3. Cliquez sur **Scan Mode** (Mode d'analyse). La boîte de dialogue **Scan Mode** s'affiche.



**Figure 9-7 : Vue des miniatures de la fenêtre Video Session Viewer (Afficheur de sessions vidéo)**

## Définition des préférences d'analyse

Pour définir des préférences d'analyse :

1. Dans la vue des miniatures, sélectionnez **Options, Preferences**. La boîte de dialogue **Scan Mode Preference** (Préférence du mode d'analyse) s'affiche.
2. Entrez la durée d'activité de chaque miniature pendant l'analyse (5 à 60 secondes) dans le champ **View Time Per Server** (Durée d'affichage par serveur).
3. Entrez la période pendant laquelle l'analyse s'arrête entre chaque serveur (1 à 60 secondes) dans le champ **Time Between Servers** (Intervalle entre serveurs).
4. Cliquez sur **OK** ou **Cancel** (Annuler) pour sortir.

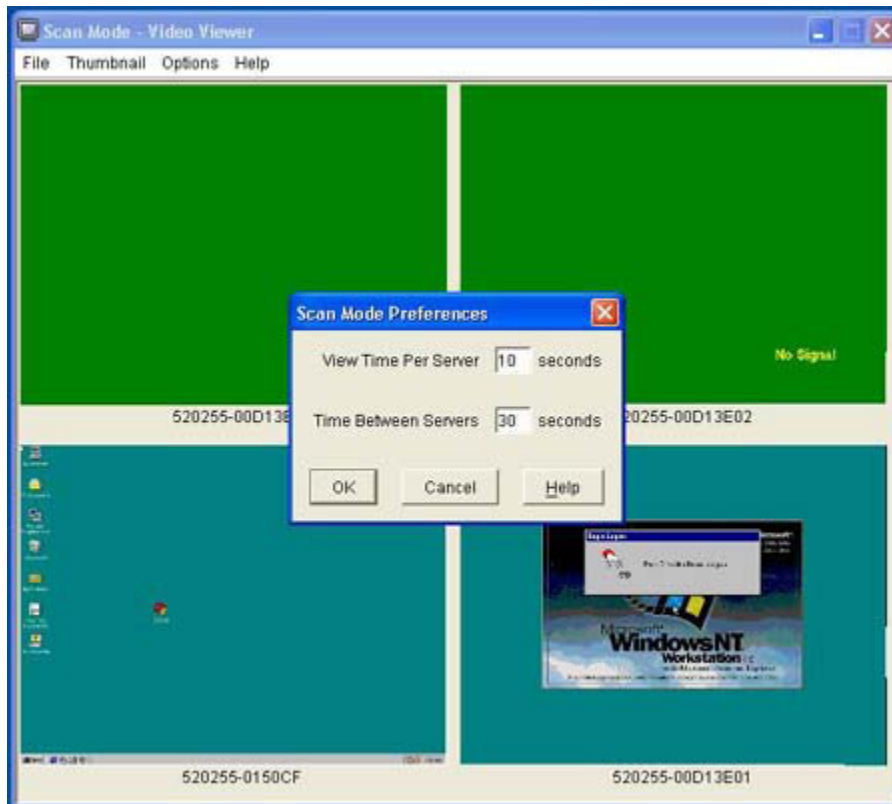


Figure 9-8 : Préférences du mode d'analyse

## Navigation dans la vue des miniatures

Lorsque vous mettez en surbrillance un cadre miniature individuel et sélectionnez le menu Thumbnail (Miniature), vous pouvez lancer une session interactive sur ce serveur, ajouter ce serveur à la séquence d'analyse, ou définir les données de connexion pour ce serveur.

Le menu Options permet d'accéder aux préférences d'analyse, de suspendre l'analyse et de définir la taille des miniatures de tous les serveurs.

### Lancement d'une session vidéo de serveur à partir d'une vue des miniatures

Sélectionnez une miniature de serveur. Dans l'afficheur de miniatures, sélectionnez **Thumbnail**, *<nom\_serveur>*, **View Interactive Session** (Afficher une session interactive).

-ou-

Cliquez avec le bouton droit sur une miniature de serveur, puis sélectionnez **View Interactive Session** (Afficher une session interactive). L'affichage vidéo de ce serveur démarre dans une fenêtre **Video Session Viewer** interactive.

-ou-

Double-cliquez sur une miniature de serveur.

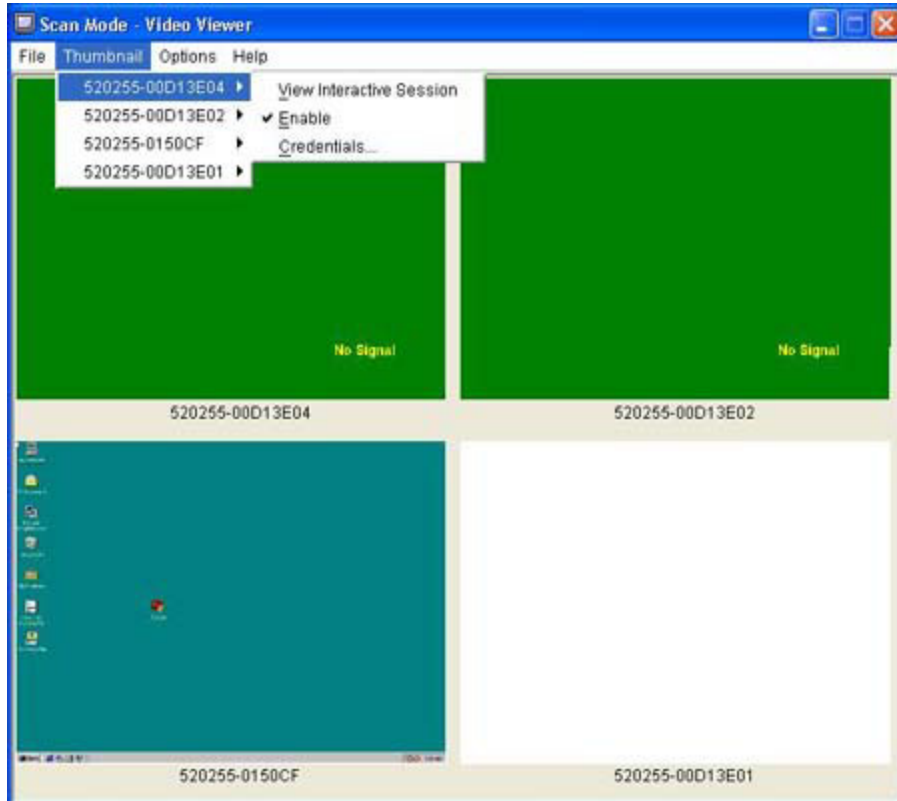


Figure 9-9 : Vue des miniatures du mode d'analyse

## Ajout d'un serveur individuel à la séquence d'analyse

Pour ajouter un serveur individuel à la séquence d'analyse :

1. Dans la vue des miniatures du mode d'analyse, cliquez avec le bouton droit sur une miniature de serveur.
2. Sélectionnez **Thumbnail**, puis sélectionnez **Enable** (Activer).

Cette analyse inclut la miniature du serveur dans la séquence d'analyse.

**REMARQUE** : si un utilisateur accède à un serveur, le menu **Enable Scan** (Activer l'analyse) est désactivé pour cette miniature de serveur.

## Définition de données de connexion à un serveur

Pour définir les données de connexion à un serveur :

1. Sélectionnez une miniature de serveur.

Dans l'afficheur de miniatures, sélectionnez **Thumbnail**, *<nom\_serveur>*, **Credentials** (Données de connexion).

-ou-

Cliquez avec le bouton droit sur une miniature de serveur et sélectionnez **Credentials**. La boîte de dialogue de connexion s'affiche.

2. Entrez un nom d'utilisateur et un mot de passe pour le serveur sélectionné. Appuyez sur la touche **Entrée**.

## Suspension ou redémarrage d'une séquence d'analyse

Dans la vue miniature, sélectionnez **Options**, **Pause Scan** (Suspendre l'analyse). La séquence d'analyse est suspendue sur la miniature en cours si l'afficheur de miniatures exécute actuellement une analyse, ou redémarre si l'analyse est actuellement suspendue.

## Modification des tailles des miniatures

Dans la vue miniature, sélectionnez **Options, Thumbnail Size** (Taille de miniature). Sélectionnez la taille de miniature désirée dans la liste déroulante en cascade.

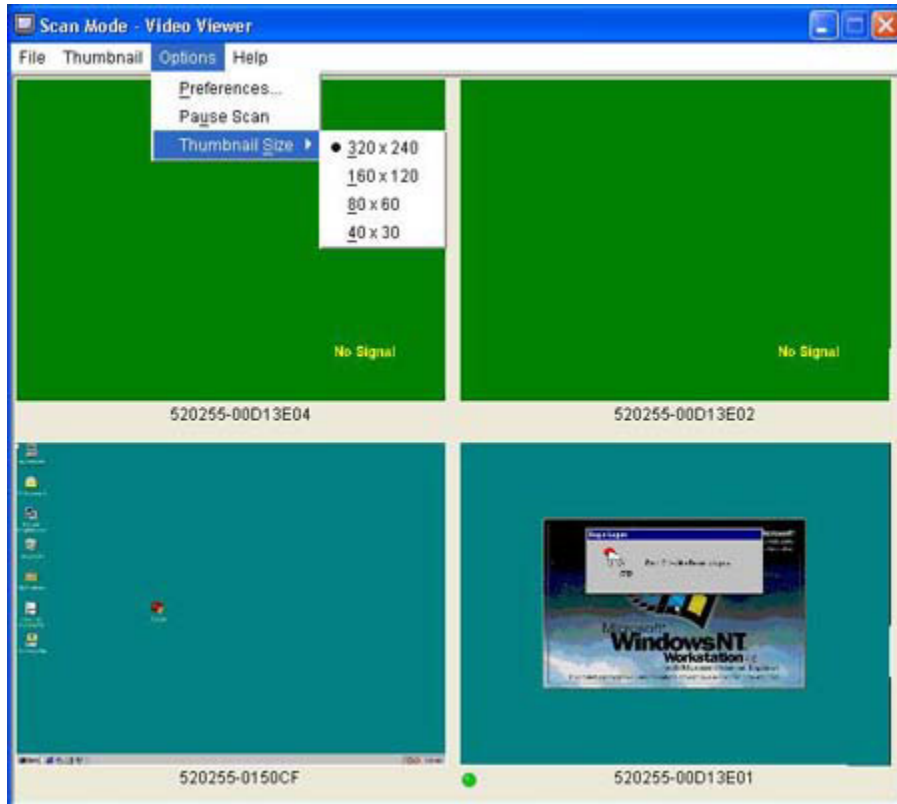
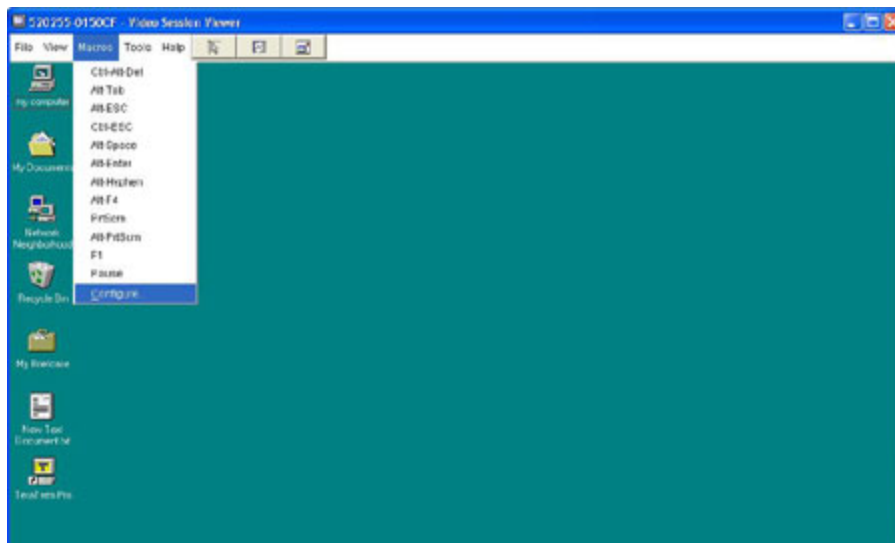


Figure 9-10 : Options du mode d'analyse

## Utilisation de macros

Le menu **Macros** dans la fenêtre **Video Session Viewer** permet d'envoyer facilement des raccourcis clavier à un serveur ou d'envoyer des raccourcis que vous ne pouvez pas utiliser sans incidence sur votre système local, comme par exemple Ctrl-Alt-Suppr.

La fenêtre **Video Session Viewer** présente toutefois une liste de sélections de raccourcis clavier par défaut ; l'option Configure (Configurer) en bas de la liste déroulante Macros permet de définir des macros personnalisées.



**Figure 9-11 : Menu Macros**

Pour envoyer des raccourcis au serveur, cliquez sur **Macros**, puis sélectionnez les macros à envoyer.

## Envoi de raccourcis à un périphérique

Sélectionnez le menu **Macros** dans la fenêtre **Video Session Viewer** et sélectionnez la macro à envoyer au serveur. Si le raccourci voulu ne figure pas dans la liste, sélectionnez **Configure** pour accéder à la boîte de dialogue **Macros**. Vous pouvez y créer, modifier, supprimer et grouper des macros.

Les paramètres de groupe de macros sont spécifiques de chaque périphérique cible et peuvent par conséquent être définis différemment pour chaque serveur. Ces paramètres sont placés dans la base de données client locale et appliqués chaque fois que vous lancez une session vers un périphérique spécifique.



## Modification de groupes de macros par défaut

Pour modifier un groupe de macros par défaut :

1. Dans la fenêtre **Manage Console Switch**, sélectionnez **Tools, Session Options**.  
La boîte de dialogue **Session Options** s'affiche.
2. Sélectionnez l'onglet **Macros**.

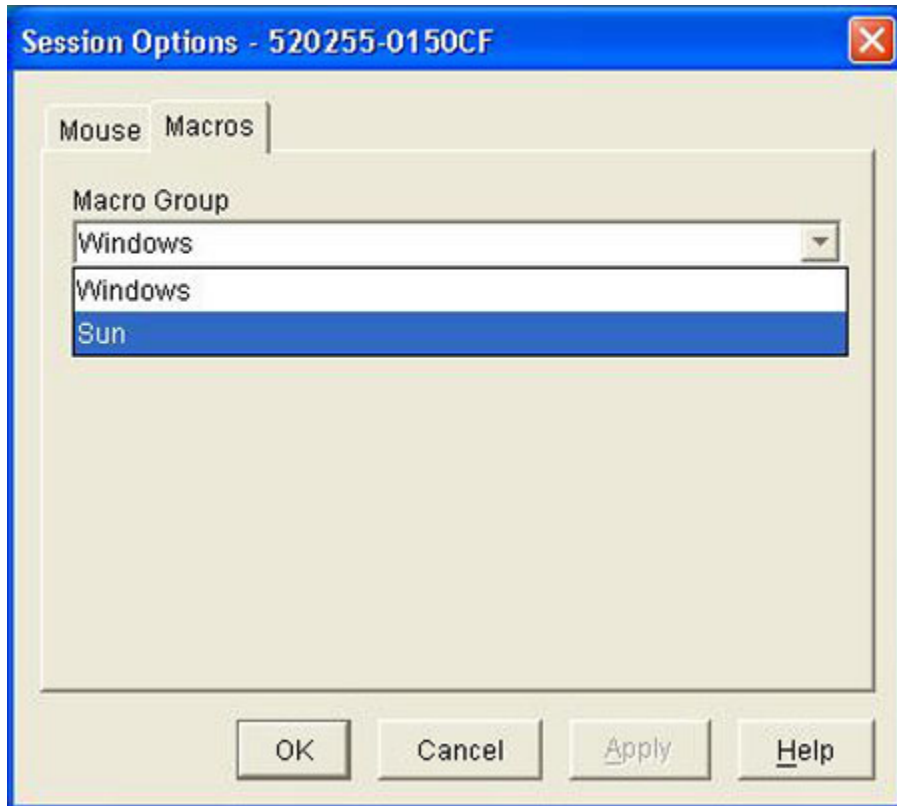


Figure 9-12 : Boîte de dialogue Session Options (Options de session)

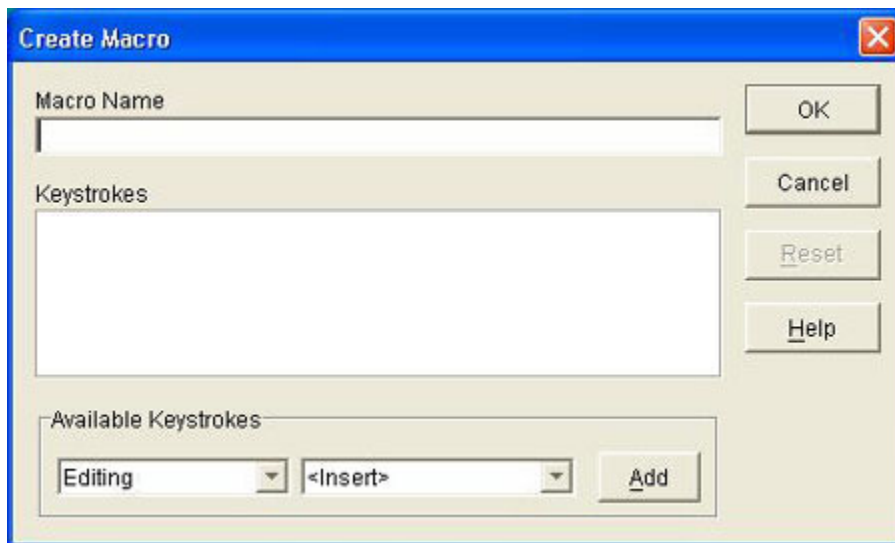
3. Sélectionnez le groupe de macros dans la liste déroulante **Macro Group** (Groupe de macros).
4. Cliquez sur **OK** ou **Cancel** (Annuler) pour sortir.

## Création de nouvelles macros

Vous pouvez créer des raccourcis clavier associés à des macros personnalisées, et éditer ou supprimer des macros existantes dans la boîte de dialogue **Macros**.

Pour créer une nouvelle macro :

1. Dans la fenêtre **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console), sélectionnez **Macros, Configure**. La boîte de dialogue **Macros** s'affiche.
2. Cliquez sur **Create** (Créer). La boîte de dialogue **Create Macro** (Créer une macro) s'affiche.



**Figure 9-13 : Boîte de dialogue Créer une macro**

3. Entrez le nom de la macro dans le champ **Macro Name** (Nom de macro).
4. Sélectionnez la catégorie et les raccourcis clavier souhaités dans la liste **Available keystrokes** (Raccourcis disponibles) et cliquez sur **Add** (Ajouter).

-ou-

Entrez les raccourcis dans le champ **Keystrokes**.

Pour entrer un raccourci tel que **Entrée**, **Orig** ou **Inser**, encadrez chacune des touches des symboles inférieur à (<) et supérieur à (>).

-ou-

Pour entrer une lettre ou un nombre, entrez la lettre ou le nombre sans autres symboles.

-ou-

Pour les touches auxiliaires telles que **Contrôle**, **Maj** ou **Alt**, pour lesquelles une pression, un maintien et un relâchement sont requis pour exécuter une commande, entrez la touche pressée en premier (par exemple <Ctrl-Pression>), puis la touche, la lettre ou le nombre de la commande, puis relâchez pour clôturer la combinaison (par exemple <Ctrl-Relâchement>).

5. Cliquez sur **OK** pour accepter la macro et revenir à la boîte de dialogue **Macros**.

-ou-

Cliquez sur **Reset** (Réinitialiser) pour effacer tous les raccourcis entrés dans le champ **Keystrokes** (Raccourcis).

-ou-

Cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la page.

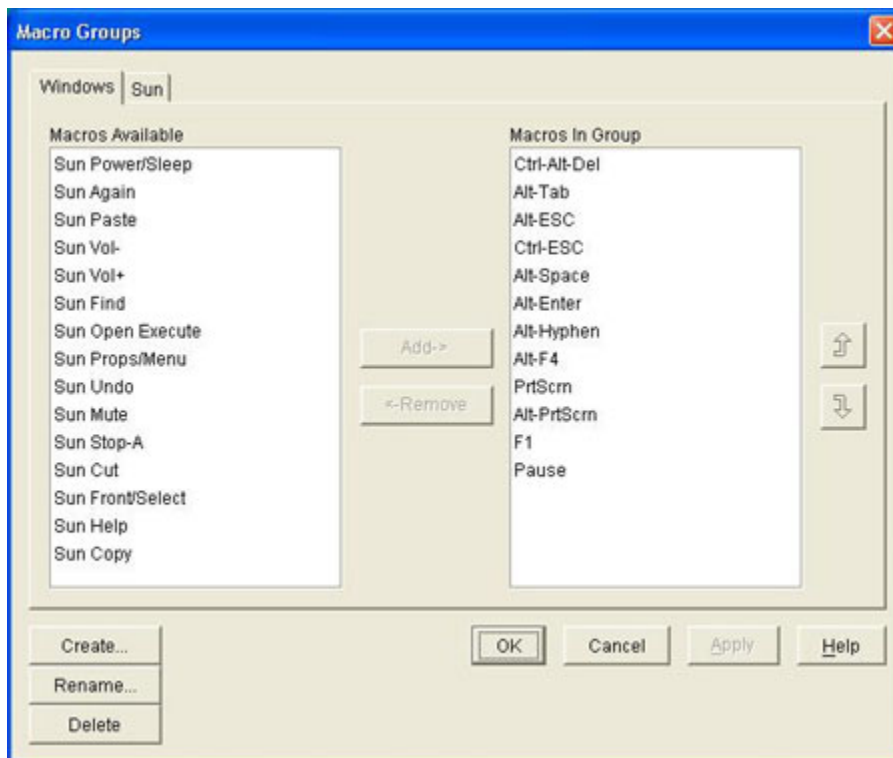
6. Cliquez sur **Close** (Fermer) pour quitter la boîte de dialogue **Macros**.

## Groupement de Macros

La boîte de dialogue **Macro Groups** (Groupes de macros) permet à l'utilisateur de grouper des macros dans des groupes logiques. Les groupes de macros s'exécutant sous Windows sont déjà prédéfinis, mais l'utilisateur a toujours la possibilité de modifier un groupe ou d'en créer un nouveau. L'utilisateur peut également renommer ou supprimer un groupe précédemment créé.

Pour créer un groupe de macros :

1. Sélectionnez **Macros, Configure**. La boîte de dialogue **Macros** s'affiche.
2. Cliquez sur **Group**. La boîte de dialogue **Macros Groups** (Groupes de macros) s'affiche.
3. Cliquez sur **Create** (Créer). Une boîte de dialogue s'affiche invitant l'utilisateur à nommer les groupes de macros.



**Figure 9-14 : Boîte de dialogue Macro Groups (Groupes de macros)**

4. Entrez le nom souhaité, puis cliquez sur **OK** pour enregistrer le nom et revenir à la boîte de dialogue **Macro Groups**. Un onglet comportant le nouveau nom s'affiche.

## **Ajout de macros à un groupe existant**

Pour ajouter une macro à un groupe existant :

1. Sélectionnez **Macros, Configure**. La boîte de dialogue **Macros** s'affiche.
2. Cliquez sur **Group**. La boîte de dialogue **Macros Groups** (Groupes de macros) s'affiche.
3. Sélectionnez la macro à ajouter à partir de la liste **Macros Available** (Macros disponibles) située sur le côté gauche de la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur **Add** (Ajouter). La macro s'affiche alors dans la liste **Macros in Group** (Macros dans le groupe). Cliquez sur les boutons **Move Up** (Monter) et **Move Down** (Descendre) pour faire monter ou descendre la macro.
5. Recommencez les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que toutes les macros apparaissent dans la liste **Macros in Group** (Macros dans le groupe).
6. Cliquez sur **Apply** (Appliquer) puis sur **OK** pour accepter le groupe de macros et revenir à la boîte de dialogue **Macros**.

-ou-

Cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la page.

## **Attribution d'un nouveau nom à un groupe de macros**

Le bouton **Rename** (Renommer) permet à l'utilisateur de renommer un groupe de macros existant. Cliquez sur **Rename** pour renommer un groupe de macros existants.

## Sélection des propriétés du serveur

Il est possible de modifier les propriétés d'un serveur individuellement en le sélectionnant dans la vue sélectionnée. La boîte de dialogue **Properties** (Propriétés) d'un serveur comporte plusieurs onglets.

- **General** (Général) - Permet à l'utilisateur de modifier le nom du serveur, son type et son icône, et d'affecter le site, l'emplacement ou le dossier du serveur.
- **Network** (Réseau) - Permet à l'utilisateur d'établir une URL de navigateur pour ce serveur.
- **Information** - Permet à l'utilisateur d'entrer des informations sur le serveur, dont une description, des informations relatives à un contact ou tout autre commentaire que l'utilisateur voudrait ajouter.
- **Connections** (Connexions) - Permet à l'utilisateur d'afficher des options de connexion pour ce serveur.

## Modification des propriétés d'un serveur

Pour modifier les propriétés d'un serveur :

1. Sélectionnez un serveur individuel dans la vue sélectionnée.
2. Sélectionnez **View** (Affichage), **Properties** (Propriétés) dans la barre de menu.

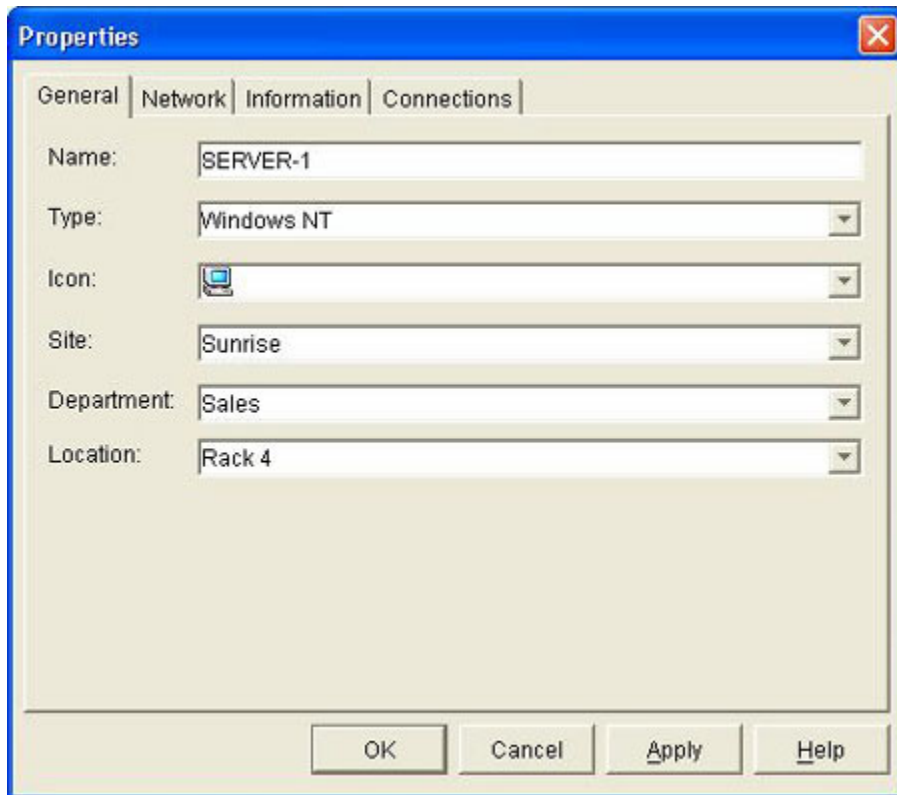
-ou-

Cliquez sur **Properties** (Propriétés). La boîte de dialogue **Properties** s'affiche.

-ou-

Sélectionnez le serveur et cliquez dessus avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Properties**.

L'onglet **General** (Général) s'affiche.



**Figure 9-15 : Onglet General (Général)**

3. (Facultatif) Sélectionnez le **Type** de serveur (défini par l'utilisateur). Si la sélection ne figure pas dans la liste déroulante, entrez le nom du nouveau type souhaité.
4. (Facultatif) Sélectionnez dans **Icon** l'icône à afficher pour le serveur.

5. (Facultatif) Sélectionnez le site, le département et l'emplacement. Si la sélection ne figure pas dans la liste déroulante, entrez le nom de la nouvelle affectation souhaitée.
6. (Facultatif) Sélectionnez l'onglet **Network** (Réseau) et entrez une URL dans le champ **Browser URL** (URL navigateur). Ce champ est facultatif et peut rester vierge. Si le champ comporte une valeur, le bouton **Browse** (Parcourir) s'affiche dans la fenêtre **Task** (Tâches), permettant ainsi le lancement du navigateur et l'accès à l'URL spécifiée.

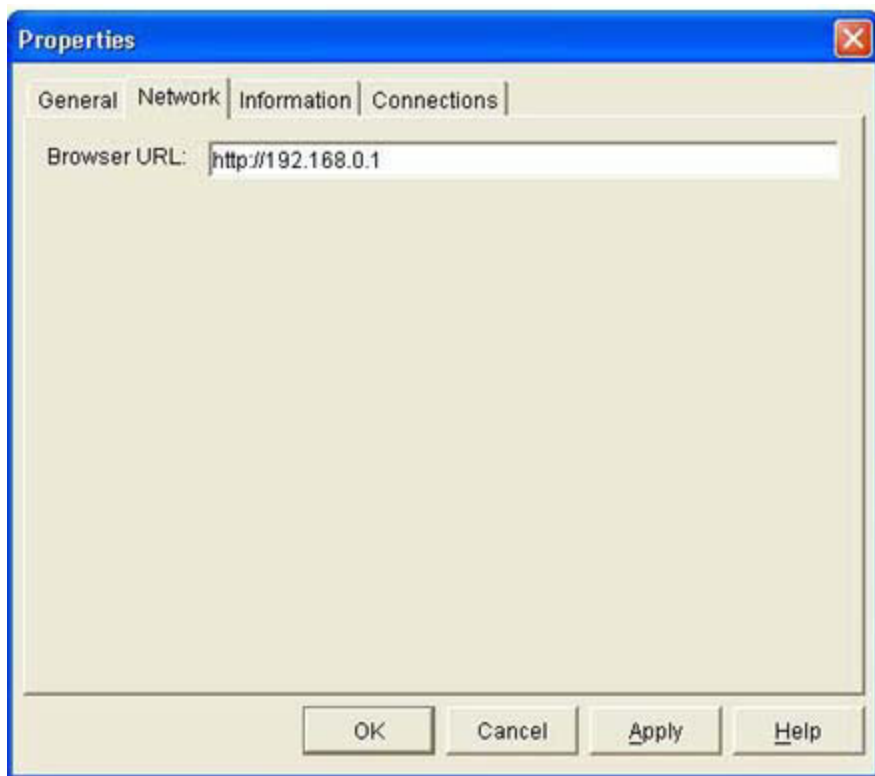
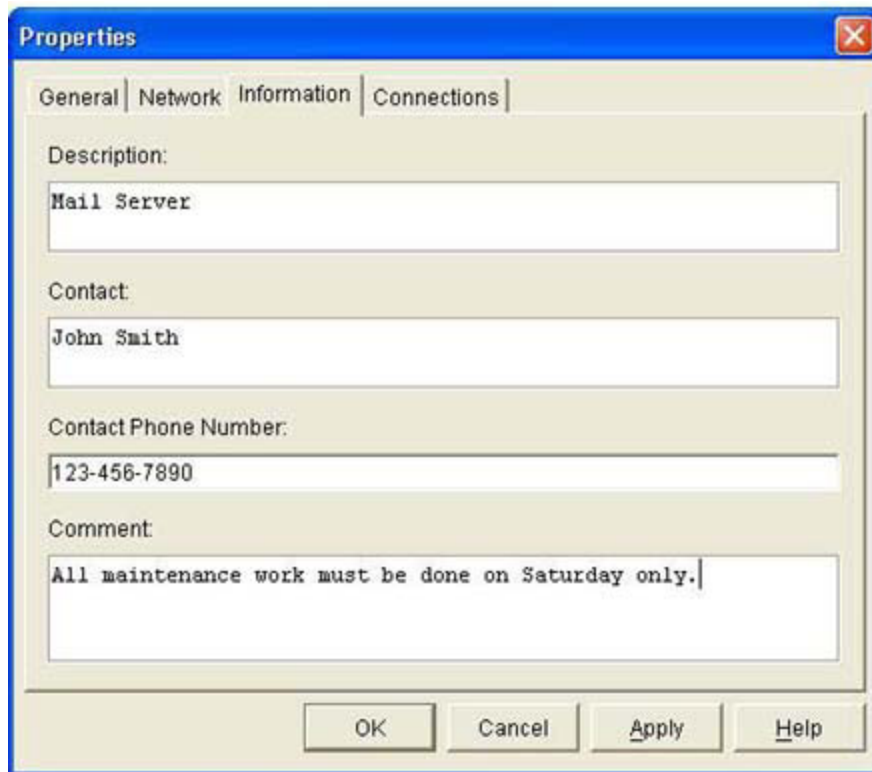


Figure 9-16 : Onglet Network (Réseau)



7. (Facultatif) Sélectionnez l'onglet **Information** et entrez les informations souhaitées.



The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Properties". It has four tabs: "General", "Network", "Information" (which is the active tab), and "Connections". The "Information" tab contains the following fields:

- Description:** A text box containing "Mail Server".
- Contact:** A text box containing "John Smith".
- Contact Phone Number:** A text box containing "123-456-7890".
- Comment:** A text box containing "All maintenance work must be done on Saturday only.".

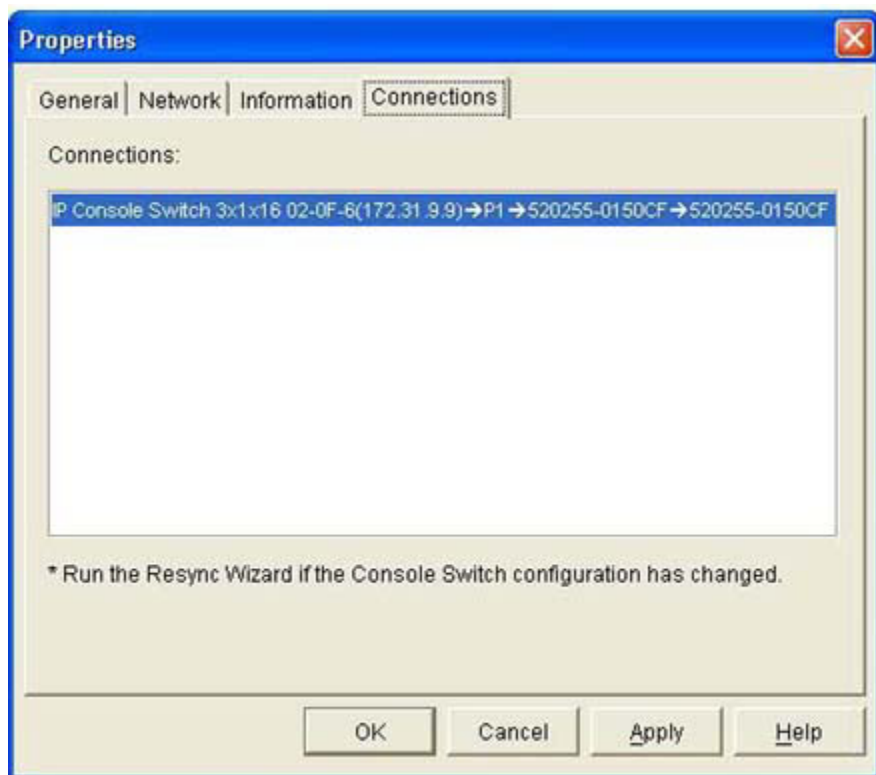
At the bottom of the dialog are four buttons: "OK", "Cancel", "Apply", and "Help".

**Figure 9-17 : Onglet Information**

8. Sélectionnez l'onglet **Connections** (Connexions) pour afficher le chemin de connexion.

Si un serveur est relié à un commutateur de console en cascade, la séquence de connexion est la suivante : nom du commutateur de console avec l'adresse IP entre parenthèses, numéro de port de l'adaptateur d'interface, ID de l'adaptateur d'interface, nom du commutateur de console en cascade, serveur de canaux auquel le commutateur de console en cascade est connecté et le nom du serveur.

Si un serveur est connecté directement à un commutateur de console ou à un module d'extension, la séquence de connexion est la suivante : nom du commutateur de console avec adresse IP entre parenthèses, numéro de port de l'adaptateur d'interface, ID d'adaptateur d'interface et le nom du serveur.



**Figure 9-18 : Onglet Connections (Connexions)**

9. Cliquez sur **Apply**, puis sur **OK** pour enregistrer les nouveaux paramètres.  
-ou-  
Cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la page.

---

## Organisation du système

Les vues des sites et des dossiers affichent les commutateurs de console et les serveurs organisés par groupes personnalisés. Dans cette vue, les commutateurs de console et les serveurs peuvent être visualisés et supervisés. L'utilisateur peut soit cliquer avec le bouton droit de la souris sur un serveur pour accéder au menu déroulant des tâches, soit sélectionner l'un des boutons de tâche situés au bas de l'écran. Ces derniers varient selon que vous avez sélectionné un commutateur de console ou un serveur.

### Création d'étiquettes de champ personnalisé

L'étiquette de champ personnalisé permet à l'utilisateur de modifier les noms des en-têtes de colonne qui s'affichent dans les vues des groupes et les vues sélectionnées. Ceci vous permet de regrouper et de trier les commutateurs de console et les serveurs en fonction de l'emplacement et des noms de dossier significatifs.

## Configuration des étiquettes de champ personnalisé

Pour configurer une étiquette de champ personnalisé :

1. Dans le menu **Main** (Principal), sélectionnez **Tools** (Outils), **Options**. La boîte de dialogue **Options** s'affiche.

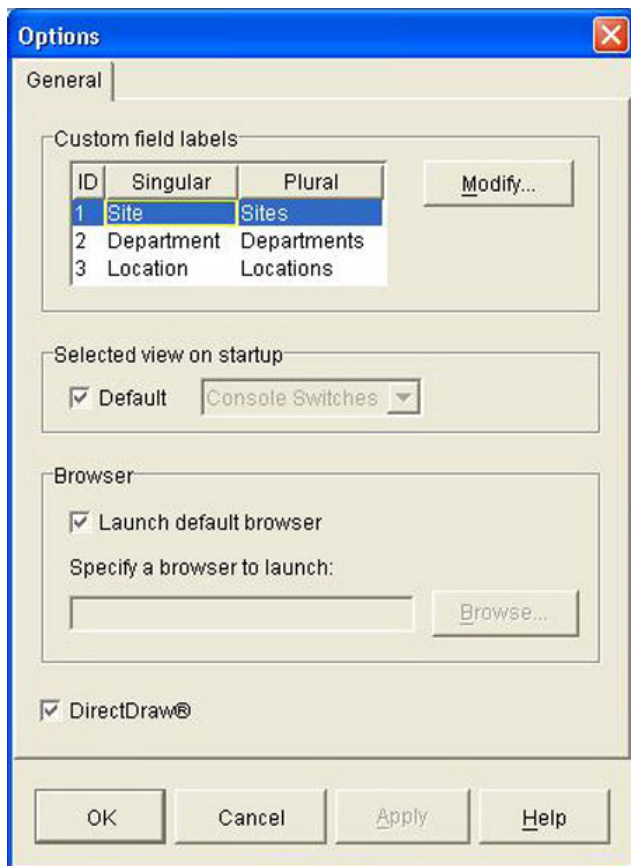
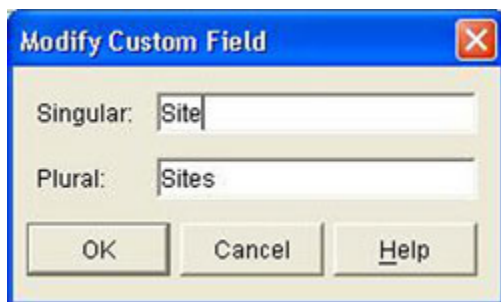


Figure 10-1 : Boîte de dialogue Options

2. Sélectionnez une étiquette de champ personnalisé.
3. Cliquez sur **Modify** (Modifier). La boîte de dialogue **Modify Custom Field** (Modification d'un champ personnalisé) s'affiche.



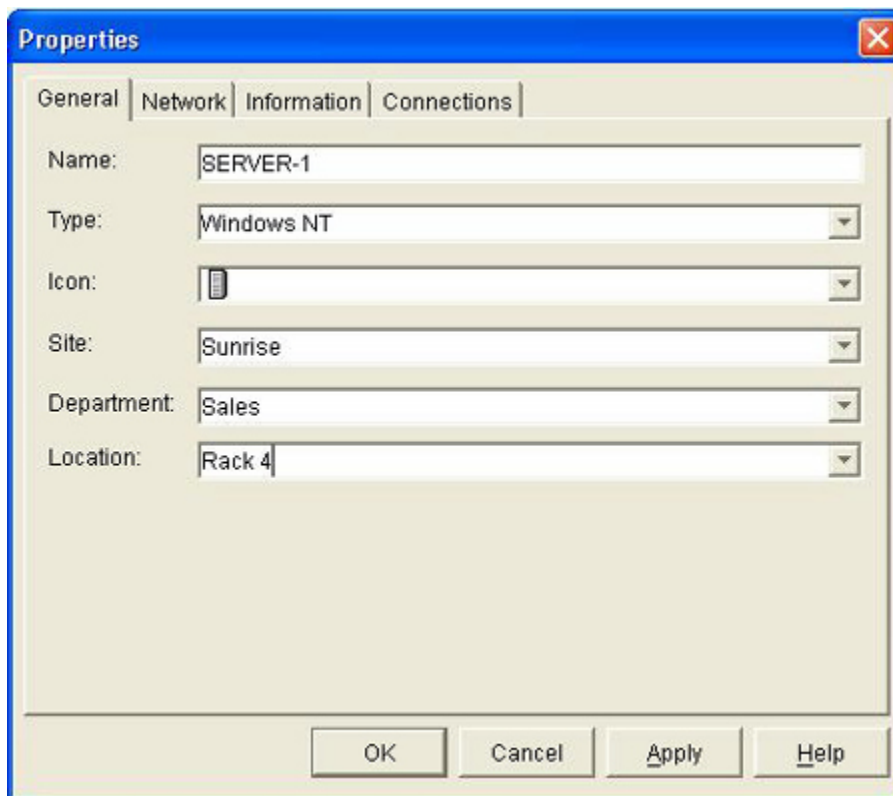
**Figure 10-2 : Boîte de dialogue Modify Custom Field (Modification d'un champ personnalisé)**

4. Entrez les versions de l'étiquette de champ au singulier et au pluriel. L'entrée peut comporter entre 1 et 32 caractères. Il faut obligatoirement entrer une valeur. Les espaces sont autorisés au milieu mais ni au début ni à la fin de l'entrée. L'étiquette peut comporter n'importe quelle combinaison de caractères que l'on peut entrer à partir du clavier.
5. Cliquez **Apply** (Appliquer), puis sur **OK**.  
-ou-  
Cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la page.

## Création de nouveaux sites, départements ou emplacements

Pour créer un nouveau site, département ou emplacement :

1. Sélectionnez **View** (Vue), **Properties** (Propriétés), ou sélectionnez le périphérique et cliquez sur **Properties**. La boîte de dialogue **Properties** s'affiche.



The image shows a Windows-style dialog box titled "Properties" with a standard close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: "General", "Network", "Information", and "Connections". The "General" tab is currently selected. Inside the dialog, there are six labeled fields, each with a text input or a dropdown menu:

- Name:** A text input field containing "SERVER-1".
- Type:** A dropdown menu showing "Windows NT".
- Icon:** A dropdown menu showing a server rack icon.
- Site:** A dropdown menu showing "Sunrise".
- Department:** A dropdown menu showing "Sales".
- Location:** A dropdown menu showing "Rack 4".

At the bottom of the dialog, there are four buttons: "OK", "Cancel", "Apply", and "Help".

Figure 10-3 : Boîte de dialogue Properties (Propriétés)

2. Sélectionnez l'onglet **General** (Général) puis **Site, Department** (Département) ou **Location** (Emplacement) dans la liste déroulante.

**REMARQUE :** les listes déroulantes restent vides tant que l'utilisateur n'a pas entré plusieurs noms pour la catégorie sélectionnée.

3. Entrez un nom composé de 1 à 32 caractères. Les entrées ne respectent pas la casse et peuvent comporter n'importe quelle combinaison de caractères entrés à partir du clavier. Les espaces sont autorisés au milieu mais ni au début ni à la fin de l'entrée. Les noms en double ne sont pas autorisés.
4. Cliquez **Apply** (Appliquer), puis sur **OK**. Le nouveau site, département ou emplacement s'affiche dans la vue des groupes.

## Création de nouveaux dossiers

Pour créer un nouveau dossier :

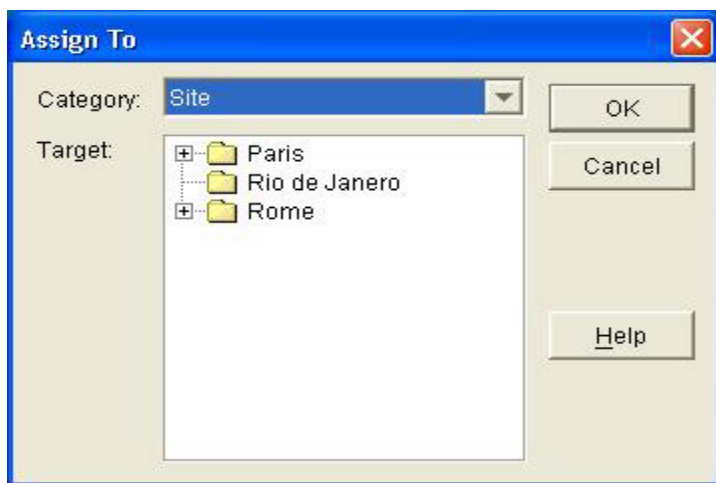
1. Sélectionnez **Folders** (Dossiers) dans la vue des icônes.
2. Cliquez sur le répertoire **Folders** (Dossiers) puis sélectionnez **File** (Fichier), **New** (Nouveau) et **Folder** (Dossier) dans la barre des tâches. La boîte de dialogue **New Custom Folder** (Nouveau dossier personnalisé) s'affiche.
3. Entrez un nom composé de 1 à 32 caractères. Les entrées ne respectent pas la casse et peuvent comporter n'importe quelle combinaison de caractères entrés à partir du clavier. Les espaces sont autorisés au milieu mais ni au début ni à la fin de l'entrée. Les noms en double sont interdits sur un même niveau mais autorisés entre des niveaux différents.
4. Cliquez sur **Apply** (Appliquer), puis sur **OK**. Le nouveau dossier s'affiche dans la vue des groupes.

## Affectation de périphériques à des sites, départements, emplacements ou dossiers

L'utilisateur peut affecter un commutateur de console ou un serveur à un site, un département, un emplacement ou un dossier. Cet élément de menu n'est activé que si un seul commutateur de console ou un seul serveur est sélectionné dans la vue sélectionnée. Ces cibles personnalisées sont définies dans l'onglet **General** (Général) de la boîte de dialogue **Properties** (Propriétés).

Pour affecter un périphérique à un site, un département, un emplacement ou un dossier :

1. Sélectionnez le périphérique dans la vue sélectionnée.
2. Sélectionnez **Edit** (Éditer), **Assign To** (Affecter à) dans la barre de menu, ou cliquez sur **Assign To** (Affecter à) dans la fenêtre **Task** (Tâche). La boîte de dialogue **Assign To** s'affiche.



**Figure 10-4 : Boîte de dialogue Assign To (Affecter à)**

3. Sélectionnez la catégorie (**Site**, **Department** (Département), **Location** (Emplacement) ou **Folder** (Dossier)) dans la liste déroulante.



4. Sélectionnez la cible dans la liste des cibles disponibles auxquelles le commutateur de console peut être affecté dans la catégorie choisie. Cette liste est vide si aucun site, département, emplacement ou dossier n'a été défini dans la base de données locale.
5. Cliquez sur **OK** pour enregistrer l'affectation ou sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la fenêtre.

Pour faire glisser un périphérique dans **Site**, **Department**, **Location** ou **Folder** :

1. Dans le menu **Main** (Principal), cliquez sur la ligne souhaitée dans la vue sélectionnée et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
2. Faites glisser l'élément dans le répertoire souhaité dans la vue des groupes puis relâchez le bouton de la souris.

**REMARQUE** : un périphérique ne peut pas être déplacé vers **All Departments** (Tous les départements), **All Console Switches** (Tous les commutateurs de console), **All Servers** (Tous les serveurs) ou vers le répertoire racine **Sites**. Il n'est possible de déplacer qu'un seul périphérique à la fois.

## Suppression et attribution d'un nouveau nom à un périphérique

La fonction de suppression est contextuelle, en fonction de la sélection actuelle dans la vue des groupes et la vue sélectionnée. Lorsqu'un périphérique est choisi dans la vue sélectionnée puis supprimé, il est supprimé de la base de données locale. Lorsqu'un élément est sélectionné puis supprimé dans l'arborescence de la vue des groupes, l'utilisateur a la possibilité de supprimer un type de serveur, son site, son département, son emplacement ou son dossier. Cependant, aucune de ces actions n'entraîne la suppression d'un commutateur de console de la base de données locale. Le logiciel IP Console Viewer offre également la possibilité de renommer des éléments dans la base de données, notamment des périphériques, des sites, des départements, des emplacements et des dossiers individuels.

**REMARQUE** : si l'utilisateur dispose d'un affichage à l'écran sur un port analogique et qu'il supprime ou renomme un serveur par l'intermédiaire du logiciel IP Console Viewer, la liste des serveurs affichés devient obsolète. Les serveurs doivent être supprimés ou renommés à partir de l'affichage à l'écran.

## Suppression d'un périphérique

Pour supprimer un périphérique :

1. Sélectionnez le périphérique à supprimer à partir de la vue sélectionnée.
2. Sélectionnez **Edit** (Édition) puis **Delete** (Supprimer). La boîte de dialogue **Delete** (Supprimer) s'affiche demandant confirmation du nombre de périphériques à supprimer.

-ou-

Appuyez sur la touche **Suppr.**

3. Cliquez sur **Yes** (Oui). D'autres messages d'invite peuvent s'afficher selon la configuration.

## Suppression d'un périphérique, site, département, emplacement ou dossier

Pour supprimer un périphérique, un site, un département, un emplacement ou un dossier :

1. Sélectionnez le périphérique, le site, le département ou l'emplacement à supprimer dans la vue des groupes.
2. Sélectionnez **Edit** (Édition) puis **Delete** (Supprimer). Une boîte de dialogue s'affiche pour demander confirmation du nombre de périphériques touchés par cette suppression.

-ou-

Appuyez sur la touche **Suppr.**

3. Cliquez sur **Yes** (Oui). Un message supplémentaire d'invite peut s'afficher selon la configuration.

## Attribution d'un nouveau nom à un périphérique, un site un département, un emplacement ou un dossier

Pour renommer un périphérique, un site, un département, un emplacement ou un dossier :

1. Sélectionnez le périphérique, le site, le département, l'emplacement ou le dossier concerné.
2. Sélectionnez **Edit** (Édition) puis **Rename** (Renommer). La boîte de dialogue **Rename** s'affiche.
3. Entrez un nom composé de 1 à 32 caractères. Les noms ne respectent pas la casse et peuvent comporter n'importe quelle combinaison de caractères entrés à partir du clavier. Les espaces sont autorisés au milieu mais ni au début ni à la fin de l'entrée. Les noms en double ne sont pas autorisés, à l'exception des noms de départements qui peuvent être identiques dans différents sites et des noms de dossiers qui peuvent être identiques entre niveaux différents.
4. Cliquez **Apply** (Appliquer), puis sur **OK**.

-ou-

Cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la page.

## Personnalisation de la fenêtre principale

Il est possible de redimensionner la fenêtre principale. À chaque nouvel affichage du composant IP Console Viewer, la fenêtre apparaît avec ses dimensions et son emplacement par défaut. Les dimensions et l'emplacement par défaut peuvent être modifiés lorsque l'application est en cours d'exécution. Cependant, les informations ne seront pas enregistrées.

Une barre de fractionnement verticale sépare la vue des groupes et la vue sélectionnée. Cette séparation peut être déplacée vers la gauche ou la droite pour modifier les zones d'affichage respectives de la vue des groupes et de la vue sélectionnée. À chaque nouvel affichage du composant IP Console Viewer, la barre de fractionnement apparaît à son emplacement par défaut.

## Modification de la vue sélectionnée au démarrage

L'utilisateur peut modifier la fenêtre de démarrage ou la fenêtre principale lors de l'affichage de IP Console Viewer. Lorsque l'option par défaut est sélectionnée, la fenêtre principale détermine la vue à afficher en fonction des commutateurs de console définis dans la base de données locale. Lorsque l'option par défaut est désactivée, la fenêtre principale affiche la vue sélectionnée dans la liste déroulante. La liste déroulante n'est activée que si la case de l'option par défaut est décochée.

Pour modifier la vue sélectionnée au démarrage :

1. Sélectionnez **Tools** (Outils) puis **Options**. La boîte de dialogue **Options** s'affiche.
2. Cochez la case de l'option par défaut, puis cliquez sur **OK** pour quitter l'écran.  
-ou-  
Laissez la case de l'option par défaut décochée et passez à l'étape 3.
3. Sélectionnez **Console Switches** (Commutateurs de console), **Servers** (Serveurs), **Sites** ou **Folders** (Dossiers) dans la liste déroulante.
4. Cliquez sur **Apply** (Appliquer), puis sur **OK** pour enregistrer les modifications.  
-ou-  
Cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la page.

## Changement de navigateur par défaut

L'utilisateur peut spécifier le navigateur qui apparaît lors de l'affichage d'une URL de serveur. Il a la possibilité de sélectionner un navigateur spécifique ou d'utiliser le navigateur par défaut.

Pour changer le navigateur par défaut :

1. Sélectionnez **Tools** (Outils) puis **Options**. La boîte de dialogue **Options** s'affiche.
2. Désactivez la case **Launch Default Browser** (Lancer le navigateur par défaut). Le bouton **Browser** (Navigateur) est activé.

3. Cliquez sur ce bouton pour accéder au navigateur.
  4. Cliquez sur **Apply** (Appliquer), puis sur **OK** pour enregistrer les modifications.
- ou-
- Cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour quitter la page.

## Direct Draw

Direct Draw est une norme qui permet de manipuler directement la mémoire d’affichage vidéo, les transferts matériels de données vidéo, l’anticrénelage matériel et le basculement de page sans faire appel à l’interface GDI (Interface de périphérique graphique). Cette méthode directe entraîne une fluidité d’animation et permet une exécution rapide des logiciels à affichage intensif tout en empêchant les scintillements à l’écran. Par défaut, Java™ utilise Direct Draw pour améliorer les performances vidéo.

## Gestion d’une base de données locale

Chaque serveur exécutant IP Console Viewer contient une base de données locale qui enregistre toutes les informations entrées sur les périphériques. Si plusieurs serveurs ou stations de travail accèdent à un périphérique, l’utilisateur peut les configurer puis enregistrer une copie de la base de données pour la charger dans d’autres serveurs et stations de travail, dans le but d’éviter de les reconfigurer individuellement. L’utilisateur a également la possibilité d’exporter la base de données pour l’utiliser dans une autre application.

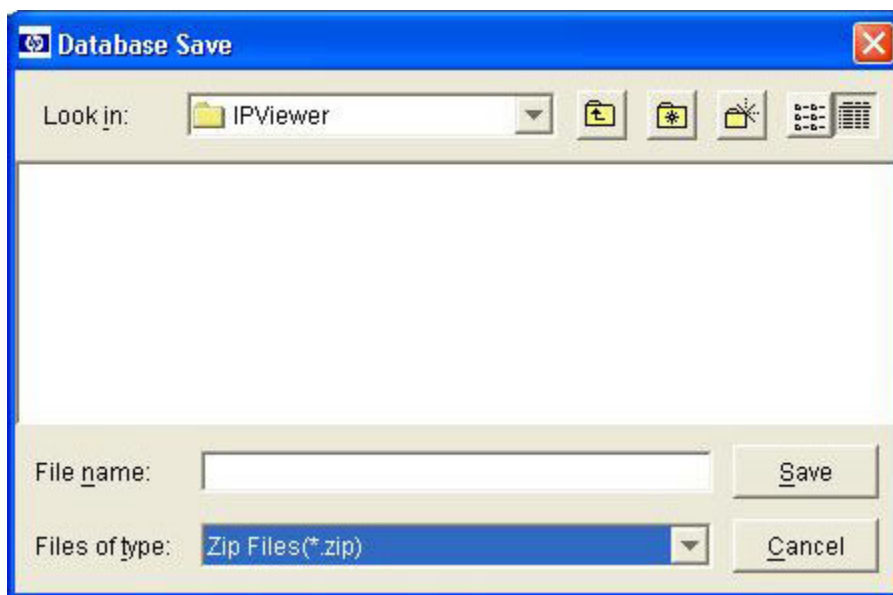
## Enregistrement de bases de données locales

L’application IP Console Viewer permet à l’utilisateur d’enregistrer une copie de la base de données locale. La base de données sauvegardée peut alors être rechargée sur les mêmes ordinateurs où elle a été créée ou dans une autre station client IP Console Viewer. La base de données enregistrée est compressée dans un fichier zip unique.

Pendant que l'enregistrement de la base de données est en cours, aucune autre activité n'est autorisée. Toutes les autres fenêtres, notamment **Video Session Viewer** (Afficheur de sessions vidéo) et **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console), doivent être fermées. Si d'autres fenêtres sont ouvertes, un message s'affiche invitant l'utilisateur soit à continuer, ce qui entraîne la fermeture de toutes les fenêtres ouvertes, soit à abandonner, ce qui annule l'opération d'enregistrement de la base de données.

Pour enregistrer une base de données locale :

1. Sélectionnez **File** (Fichier), **Database** (Base de données), **Save** (Enregistrer).  
La boîte de dialogue **Database Save** (Enregistrer la base de données) s'affiche.



**Figure 10-5 : Boîte de dialogue Database Save  
(Enregistrement de la base de données)**

2. Entrez un nom de fichier et accédez à l'emplacement où le fichier est enregistré.
3. Cliquez sur **Save** (Enregistrer). Une barre de progression s'affiche pendant l'enregistrement. Une fois l'opération terminée, un message apparaît indiquant que l'enregistrement a réussi.

## Exportation de bases de données locales

Cette fonction permet à l'utilisateur d'exporter les champs de la base de données locale vers un fichier ASCII de format CSV ou TSV.

**REMARQUE :** le champ **Address** (Adresse) ne s'applique qu'aux commutateurs de console alors que le champ **Browser URL** (URL de navigateur) s'applique uniquement aux serveurs. Dans le fichier exporté, le champ **Address** est vide pour les serveurs et le champ **Browser URL** est vide pour les commutateurs de console.

Pour exporter une base de données locale :

1. Sélectionnez **File** (Fichier), **Database** (Base de données), **Export** (Exporter). La boîte de dialogue **Database Export** (Exporter la base de données) s'affiche.



**Figure 10-6 : Boîte de dialogue Database Export (Exporter la base de données)**

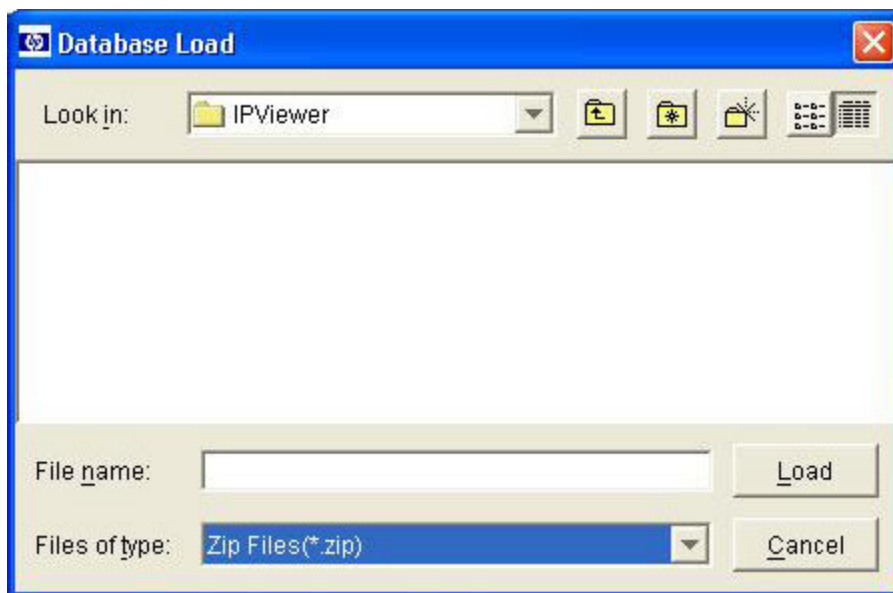
2. Entrez un nom de fichier dans le champ **File name:** (Nom de fichier) et accédez à l'emplacement où vous souhaitez enregistrer le fichier exporté.
3. Sélectionnez le type de format d'exportation dans la liste déroulante **Files of Type:** (Fichier de type).
4. Cliquez sur **Export** (Exporter). Une barre de progression s'affiche pendant l'exportation. Lorsque l'opération est terminée, un message apparaît indiquant que l'exportation a réussi.

## Chargement de bases de données locales

Cette fonction permet à l'utilisateur de charger une base de données précédemment enregistrée. Pendant que le chargement de la base de données est en cours, aucune autre activité n'est autorisée. Toutes les autres fenêtres, dont **Video Session Viewer** (Afficheur de sessions vidéo) et **Manage Console Switch** (Supervision du commutateur de console) doivent être fermées. Si d'autres fenêtres sont ouvertes, un message s'affiche invitant l'utilisateur soit à continuer, ce qui entraîne la fermeture de toutes les fenêtres ouvertes, soit à abandonner, ce qui annule l'opération d'enregistrement de la base de données.

Pour charger une base de données locale :

1. Sélectionnez **File** (Fichier), **Database** (Base de données), **Load** (Charger).  
La boîte de dialogue **Database Load** (Charger la base de données) s'affiche.



**Figure 10-7 : Boîte de dialogue Database Load  
(Chargement de la base de données)**



2. Sélectionnez la base de données à charger.
3. Cliquez sur **Load** (Charger). Une barre de progression s'affiche. Lorsque l'opération est terminée, un message apparaît indiquant que le chargement a réussi.

---

## Résolution des problèmes

Problème	Solution
L'utilisateur ne peut accéder à aucun serveur sur le commutateur de console après le changement d'adresse IP.	L'adresse IP figurant dans la sous-catégorie réseau et celle apparaissant dans la fenêtre <b>Properties</b> (Propriétés) du commutateur de console doivent correspondre pour que la valeur soit réellement prise en compte.
Le bouton <b>Access Rights</b> (Droits d'accès) n'est pas activé.	Le bouton <b>Access Rights</b> n'est activé que lorsqu'un élément est sélectionné dans la liste déroulante <b>Access Level</b> (Niveau d'accès).
L'utilisateur n'arrive pas à cocher la case en regard du type (PS/2) de l'adaptateur d'interface qu'il souhaite mettre à niveau.	La case ne peut pas être cochée si les adaptateurs d'interface disposent tous d'un microprogramme à jour.
Les listes déroulantes dans la fenêtre <b>Properties</b> du commutateur de console sont vides.	Les listes déroulantes restent vides tant que l'utilisateur n'a pas entré plusieurs noms pour la catégorie sélectionnée.

à suivre...

...suite

Problème	Solution
L'utilisateur essaie de lancer <b>Video Session Viewer</b> (Afficheur de sessions vidéo) mais un écran noir apparaît.	Aucune communication n'est établie en provenance du serveur. <ul style="list-style-type: none"><li>• Vérifiez que le serveur est sous tension.</li><li>• Vérifiez que la source d'alimentation fonctionne.</li><li>• Vérifiez que les câbles sont correctement branchés.</li></ul>
L'affichage présente un problème de filage horizontal des couleurs lorsque le serveur cible fonctionne sous Windows XP, Windows 2000 (SP2) ou Windows NT 4.0 (SP6).	Changez la résolution actuelle, 800 x 600 à 60 Hz, en 1024 x 768 à 60 Hz.
Les curseurs local et distant ne s'alignent pas.	Reportez-vous au chapitre 9.
Le nom d'utilisateur et le mot de passe ne sont pas acceptés lorsque l'utilisateur essaie d'accéder à <b>Manage Console Switch</b> (Supervision du commutateur de console).	Si vous n'avez pas créé de nom d'utilisateur et de mot de passe nouveaux, le nom d'utilisateur par défaut est <code>Admin</code> (respecte la casse) et la zone du mot de passe reste vierge par défaut.
Le pointeur de la souris scintille.	Le driver vidéo ne prend pas correctement en charge Direct Draw. Décochez la case <b>Direct Draw</b> dans <b>Tools</b> (Outils), <b>Options</b> .
La souris modifie les pixels après son passage.	Réduisez le seuil de bruit pour rafraîchir de plus petits changements au niveau des pixels.

à suivre...

...suite

Problème	Solution
L'assistant de recherche ne détecte pas de commutateur de console.	Effacez l'adresse IP dans les champs <b>From Address:</b> (De l'adresse) et <b>To Address:</b> (Jusqu'à l'adresse), puis entrez les informations adéquates.
RILOE et ILOE ne fonctionnent pas correctement avec le système du commutateur de console IP.	Le microprogramme du commutateur de console IP HP doit être de version 2.0.6 ou d'une version ultérieure.
L'Assistant Discover (Détection) nécessite beaucoup de temps pour analyser une plage d'adresses IP.	Il faut 4 secondes pour analyser chaque adresse IP. Entrez une plage d'adresses IP plus restreinte.
Les traps d'incident d'authentification SNMP ne sont pas reçus.	Les traps d'incident d'authentification SNMP sont désactivés par défaut dans Insight Manager. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation incluse dans Insight Manager.

---

# Index

## A

### Accès

- commutateurs de console 6-1
- mode d'analyse 9-14
- serveurs distants 8-1

### Activation

- fonction de verrouillage 7-9
- TFTP sous Linux 2-3
- TFTP sous Windows 2-1
- traps SNMP individuels 7-16

### Adaptateur d'interface

- catégorie 7-11
- hors ligne 7-20
- ID 7-11, 7-18, 7-23
- mise à niveau du
  - microprogramme 7-26, 7-32
- paramètre Language (Langue) 7-11
- paramètre Port 7-11
- paramètre Type 7-11
- sous-catégorie 7-24
- symboles d'état 7-11

### Adaptateurs d'interface hors ligne 7-20

### Adresse IP 5-6, 5-14, 7-38

### Adresse IP 7-3

### Adresse MAC 7-3

### Affectation

- commutateurs de console en
  - cascade 5-7, 5-11
- périphériques à un site, département, emplacement ou dossier 10-6

### Affichage

- fenêtre principale 4-1
- serveurs dans la base de données 7-17

### Ajout

- commutateur de console avec
  - adresse IP 5-9
- commutateurs de console sans
  - adresse IP 5-2
- macros à un groupe 9-25
- serveur à une séquence d'analyse 9-18
- utilisateurs au système 7-7

### Analyse

- mode 9-13, 9-14
- préférences 9-15
- séquence 9-18

### Assistance technique xii

### Assistant de détection 5-12

### Assistant de resynchronisation du commutateur de console 7-19

### Assistant Nouveau commutateur de console 5-2

### Attribution d'un nouveau nom à des périphériques 10-7

### Automatic Video Adjustment (Réglage vidéo automatique) 9-6

### Avantages 1-2

## B

- Bar de titre 4-2
- Barre d'état 4-3
- Barre de menu 4-2
- Barre de recherche 4-3
- Bases de données locale
  - gestion 10-11
  - recherche de serveurs 8-2
- Bases de données locales
  - chargement 10-14
  - enregistrement 10-11
  - exportation 10-13
- Bases de données utilisateur,
  - commutateur de console
  - enregistrement 7-35
  - restauration 7-35
  - supervision 7-34
- Bases de données, gestion locale 10-11
- Boîte de dialogue Add User
  - (Ajout d'un utilisateur) 7-7
- Boîte de dialogue Database Save
  - (Enregistrement de la base de données) 10-12
- Bouton Access Rights (Droits d'accès) 7-7

## C

- Catégorie commutateurs en cascade 7-23
- Catégorie globale 7-2
- Catégorie serveurs 7-17
- Catégorie utilisateurs 7-5
- Catégorie versions 7-24
- Commutateur de console
  - propriétés 7-36
- Commutateur de console IP
  - connexion de réseau local 2-16
  - connexion série 2-7
  - installation 1-5
  - mise à niveau du microprogramme 2-7

- Commutateurs de console
  - accès 6-1
  - adresse IP 7-38
  - affichage des paramètres 7-1
  - ajout, avec adresse IP 5-9
  - ajout, sans adresse IP 5-2
  - recherche 5-12
  - type, icône, département, site et emplacement 7-37
- Commutateurs de console en cascade
  - affectation 5-7, 5-11
  - modification des commutateurs existants 5-7, 5-11

- Comptes utilisateur
  - déverrouillage 7-9
  - verrouillage 7-9
- Configuration
  - matériel du commutateur 2-7
  - paramètres SNMP généraux 7-12
  - TFTP sous Windows 2-4

- Configuration requise pour les navigateurs 1-4

- Configuration requise pour les systèmes 1-4

- Connexion
  - à un réseau local 2-16
  - câble série 2-7

- Connexion série, établissement 2-7
- Connexions Ethernet 2-16
- Contrôle de l'état utilisateur 7-28
- Création de macros 9-22

## D

- Déconnexion d'une session utilisateur 7-28
- Définition
  - données de connexion à un serveur 9-18
- Département
  - propriétés de commutateur de console 7-37
  - propriétés du serveur 9-28

Désactivation du verrouillage  
de sécurité 7-10  
Déverrouillage de comptes utilisateur 7-9  
Direct Draw 10-11  
Données de connexion 6-2  
Dossiers  
création 10-5  
suppression d'un serveur 10-8

## E

Emplacement  
création d'un serveur 10-4  
propriétés de commutateur de  
console 7-37  
propriétés du serveur 9-28  
suppression d'un serveur 10-8  
Enregistrement  
bases de données locale 10-11  
bases de données utilisateur du  
commutateur de console 7-35  
fichiers de configuration du commutateur  
de console 7-33  
Envoi de raccourcis à des  
périphériques 9-20  
Étiquettes de champ personnalisé 10-1  
Étiquettes de champ, configuration  
personnalisée 10-2  
Expansion et rafraîchissement de la fenêtre  
Video Session Viewer (Afficheur  
de sessions vidéo) 9-3  
Exportation de bases de données  
locales 10-13

## F

Fenêtre des tâches 4-3  
Fenêtre principale  
affichage 4-1  
fonctionnalités 4-2  
personnalisation 10-9

Fichiers de configuration, supervision  
du commutateur de console 7-33  
Fonction de supervision du commutateur  
de console  
catégorie adaptateurs d'interface 7-11  
catégorie globale 7-2  
catégorie serveurs 7-17  
catégorie utilisateurs 7-5  
catégorie versions 7-24  
onglet Settings 7-1  
Fonction Manage Console Switch  
(Supervision du commutateur de  
console)  
catégorie commutateurs en cascade 7-23  
Fonctionnalités 1-2

## G

Gestion  
bases de données utilisateur du  
commutateur de console 7-34  
fichiers de configuration du commutateur  
de console 7-33  
Groupement de macros 9-23

## H

HyperTerminal 2-8

## I

Icône  
propriétés de commutateur de  
console 7-37  
propriétés du serveur 9-27  
Icône Align Local Cursor (Aligner  
le curseur local) 9-2, 9-3  
Icône de mode plein écran 9-2  
Icône Full Screen mode (Mode plein  
écran) 9-4  
Icône Launch KVM Session  
(Lancer la session KVM) 8-1

Icône Refresh Video (Rafraîchissement vidéo) 9-2

Icône Refresh Vidéo (Rafraîchissement vidéo) 9-3

Installation du logiciel IP Console Viewer 3-1

## **L**

### **Lancement**

logiciel IP Console Viewer 3-4

session vidéo de serveur à partir d'une vue des miniatures 9-16

### **Linux**

activation TFTP 2-3

installation du logiciel IP Console Viewer 3-3

lancement du logiciel IP Console Viewer 3-4

réglage de la souris 3-3

systèmes d'exploitation

pris en charge 1-4

vérification de TFTP 2-4

## **M**

### **Macros**

ajout à un groupe existant 9-25

création 9-22

création de groupes 9-23

modification de groupes par défaut 9-21

renommer un groupe 9-25

utilisation 9-19

Masque de sous-réseau 5-6, 7-3

Matériel, configuration 2-7

Microprogramme, mise à niveau 2-7, 7-32

Microprogramme, mise à niveau 7-26, 7-30

### **Miniature**

afficheur 9-13

modification des tailles 9-19

Mise à jour du commutateur

de console IP 2-7

Mise à l'échelle manuelle, Video

Session Viewer (Afficheur de sessions vidéo) 9-5

Mise à l'échelle, fenêtre Video Session

Viewer (Afficheur de sessions vidéo) 9-5

### **Mise à niveau**

microprogramme 2-7

microprogramme d'adaptateur d'interface 7-32

microprogramme de l'adaptateur d'interface 7-26

microprogramme du commutateur de console 7-30

### **Modification**

commutateurs de console

en cascade existants 5-11

commutateurs de console

en cascade existants 5-7

propriétés d'un serveur 9-26

tailles des miniatures 9-19

utilisateurs d'un commutateur de console 7-7

vue sélectionnée 10-10

Mots de passe 6-2, 7-7

## **N**

### **Navigation**

IP Console Viewer 4-1

Video Session Viewer (Afficheur de sessions vidéo) 9-2

vue des miniatures 9-16

Niveau d'accès utilisateur 7-5

Niveau de cryptage du clavier et de la souris 7-4

Niveaux et droits d'accès 7-5

Nom d'utilisateur 6-2, 7-5

Nouveaux sites, création 10-4

Numéros de téléphone xii, xiii



**O**

Onglet de propriétés générales 7-36, 9-26  
 Onglet de propriétés réseau 7-36, 9-26  
 Onglet des propriétés d'informations 9-26  
 Onglet des propriétés de connexion 9-26  
 Onglet des propriétés relatives  
   aux informations 7-36  
 Onglet Outils 7-29  
 Onglet Settings (Paramètres) 7-1  
 Onglet Status (État) 7-27  
 Organisation du système 10-1

**P**

Par défaut  
   groupe de macros, modification 9-21  
   navigateur, changement 10-10  
   nom d'utilisateur et mot de passe 6-2  
 Paramètre Language (Langue) 7-2  
 Paramètre Product Type (Type de produit) 7-2  
 Paramètre Serial Number (EID)  
   (Numéro de série) 7-2  
 Paramètres  
   préférences d'analyse 9-15  
 Paramètres BootP 7-3  
 Paramètres de verrouillage de sécurité 7-6  
 Paramètres SNMP généraux,  
   configuration 7-12  
 Passerelle 5-6, 7-3  
 Périphériques  
   affectation à un site, département,  
     emplacement ou dossier 10-6  
   suppression et attribution  
     d'un nouveau nom 10-7  
 Personnalisation de la fenêtre  
   principale 10-9  
 Ports  
   161 7-12  
   LAN 2-16  
 Ports réseau ouverts 2-16  
 Présentation de l'installation rapide 1-5

Présentation, installation rapide 1-5  
 Produits compatibles 1-2  
 Propriétés d'un serveur  
   modification 9-26  
 Propriétés du serveur  
   onglet Information 9-29  
   sélection 9-26  
 Propriétés, sélection du serveur 9-26  
 Protocole de supervision sécurisée 6-1, 7-1  
 Protocole UDP (User Datagram  
   Protocol) 7-12

**Q**

Qualité vidéo, réglage 9-6

**R**

Raccourcis, envoi à des périphériques 9-20  
 Recherche  
   réseau 5-14  
   serveurs dans la base de données  
     locale 8-2  
 Recherche automatique, serveurs  
   dans la vue des listes 8-2  
 Recherche de commutateurs de  
   console 5-12  
 Red Hat Linux 2-9  
 Réglage  
   paramètres de la souris 9-7  
   paramètres de souris 3-1, 3-3  
   qualité vidéo 9-6  
   Video Session Viewer 9-4  
 Réglage manuel de la vidéo 9-6  
 Réinitialisation de PS/2 9-11  
 Réinitialisation du système 7-30  
 Réseau  
   adresse 5-5  
   connexion à un réseau local 2-16  
 Réseau local  
   connexion à 2-16  
   vitesse 7-3  
 Résolution des problèmes 11-1

Restauration, bases de données

utilisateur 7-35

Revendeur Agréé xiii

## S

Serveur

affichage dans la base de données 7-17

département et emplacement,

suppression 10-8

données de connexion 9-18

mode d'analyse 9-13

paramètre d'emplacement 9-28

paramètre Department

(Département) 9-28

paramètre Icône 9-27

paramètre Site 9-28

paramètre Type 9-27

recherche automatique dans

la vue des listes 8-2

recherche dans la base

de données locale 8-2

resynchronisation de la liste 7-19

spécifications TFTP 2-1

suppression d'un type 10-8

URL de navigateur 9-28

Serveurs distants

accès 8-1

supervision 9-1

Session vidéo inactive 7-4

Site

propriétés de commutateur

de console 7-37

propriétés du serveur 9-28

SNMP (Simple Network

Management Protocol)

activation de traps individuels 7-16

catégorie 7-12

paramètres, configuration 7-12

Souris

alignement et réinitialisation 9-10

alignement sous UnixWare 9-10

mise à l'échelle 9-9

réglage des paramètres 9-7

réglage pour Linux 3-3

réglage sous Windows 3-1

Sous-catégorie matériel 7-24

Sous-catégorie Network (Réseau) 7-3

Sous-catégorie Session 7-4

Sous-catégorie traps 7-16

Spécification de la durée de

verrouillage de sécurité 7-10

Supervision

serveurs distants 9-1

Suppression

périphériques 10-7

type de serveur, département,

emplacement ou dossier 10-8

utilisateurs de commutateur de

console 7-9

Suppression de données de connexion 6-2

Suspension ou redémarrage d'une

séquence d'analyse 9-18

Symboles d'état

adaptateur d'interface 7-11

afficheur de miniatures 9-13

Symboles dans le texte xi

Système d'exploitation Linux 2-9

Systèmes d'exploitation pris en charge

Linux 1-4

Windows 1-4

Systèmes d'exploitation, pris en charge 1-4

## T

TFTP

spécifications du serveur 2-1

téléchargements 7-30

vérification sous Linux 2-4

Type, propriétés de serveur 9-27

**U**

URL de navigateur 9-28  
Utilisateur  
    contrôle de l'état 7-28  
Utilisateurs  
    ajout et modification 7-7  
    déconnexion de session 7-28  
    définition d'un nom d'utilisateur et d'un  
        mot de passe 6-2  
    suppression, commutateur de  
        console 7-9  
Utilisation de macros 9-19  
Utilitaire Minicom 2-9

**V**

Vérification de TFTP sous Linux 2-4  
Verrouillage de comptes utilisateur 7-9  
Video Session Viewer  
    réglage 9-4  
Video Session Viewer (Afficheur  
    de sessions vidéo)  
    délai d'attente 7-4  
    expansion et rafraîchissement 9-3

Vue des groupes 4-3  
Vue des icônes 4-3  
Vue des liste 4-3  
    recherche automatique de serveurs 8-2  
Vue sélectionnée 4-3  
    modification au démarrage 10-10

**W**

Windows  
    activation de TFTP 2-1  
    configuration de TFTP 2-4  
    installation du logiciel IP Console  
        Viewer 3-1  
    lancement du logiciel IP Console  
        Viewer 3-4  
    réglage de la souris 3-1  
    systèmes d'exploitation  
        pris en charge 1-4